MARTIE-APRILIE

MyComputer

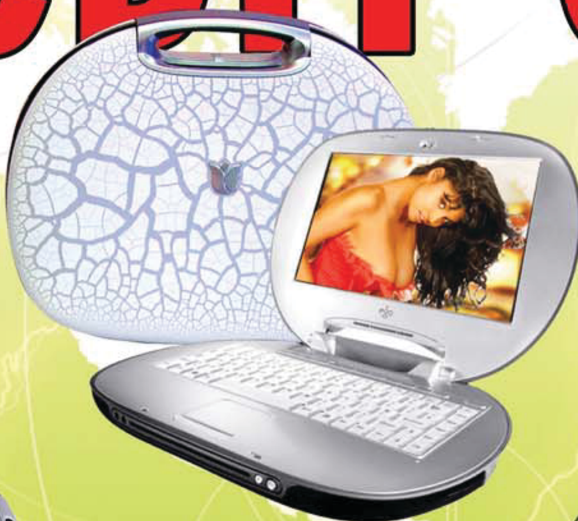
Pe CD: Reportaj video CeBiT 2006 30 min.

8,5 RON

ISSN: 1583-9133

CeBIT 06













3DS Max8

Service Pack 2

XGL

Linux în 3D

Window Blinds

Redecorează-ţi dekstop-ul

Ice Age2

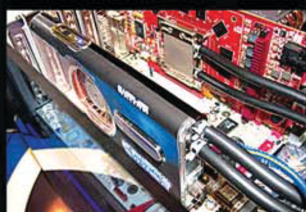
O nouă animaţie

ALBATRON



Garanţie „pe viaţă" pentru plăcile de bază Albatron

SAPPHIRE



Un nou sistem de răcire pentru plăcile grafice Sapphire

COOLER MASTER



RC-632 partea frontală se culisează în două părţi lateral carcasei!



Nr.3/2006/IV ■ MARTIE-ARPILIE

Monitoarele LCD BenQ

FP71V+ 5ms / FP91V+ 6ms



Advanced Motion Accelerator



Tehnologia avansată de accelerare a mişcării sfidează limitele realităţii.



FP71V+ / FP91V+

senseye™ Human vision technology

Scopul principal al tehnologiei AMA (Advanced Motion Accelerator) este eliminarea limitărilor de viteză la afişarea imaginilor, limitări întâlnite la monitoarele LCD tradiţionale. Prin ajustarea dinamică a monitorului, tehnologia de accelerare a mişcării de la BenQ este capabilă să optimizeze performanţele LCD-ului pentru afişarea imaginilor în mişcare. Testează cele mai tari jocuri sau filme digitale şi vei rămâne uimit de fiecare dată!

Pentru detalii suplimentare vizitaţi BenQ.ro

BenQ

Enjoyment Matters

CUPRINS

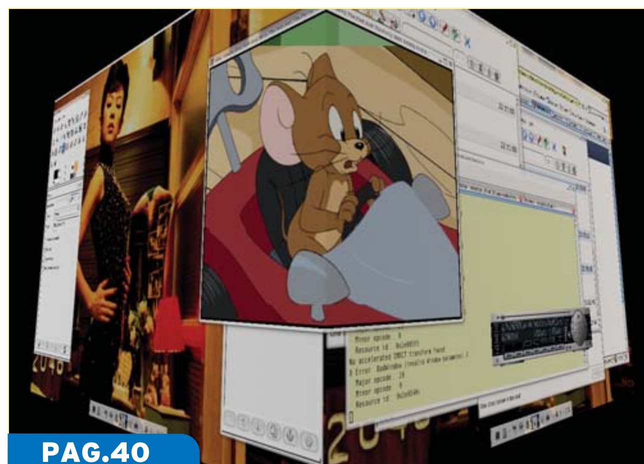


CUPRINS

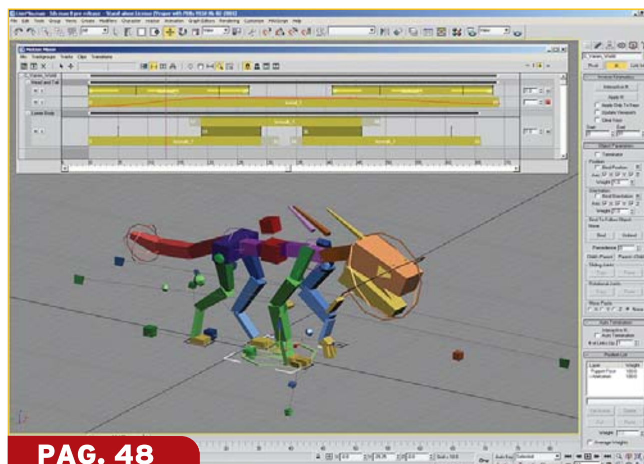
PAG. 38



PAG. 12



PAG.40



PAG. 48

My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2005, BitDefender, F-prot, Kaspersky, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003









CD 1

FREEWARE
101 Clips v2
Aardvark Homepage Creator 1
Apollo by Heikki 37zr
ChProxy 2
D-Soft Security One Full Version 1
FreeShield 2
Internet Radio 1
M8 Free Clipboard and Screen Capture
Mayk
MultiNet 2
nthClock 2
Personal Document Enhancer
Spyware Begone 8
StartEx 2
Xpert Security Package 1
Advanced Effect Maker (Freeware Edition) v.2.0
BurnCDCC v.2.0
FontPage v.3.0
Free Shutdown Master v.1.0
FreeUndelete v.2.0
GSplit v.2.0
HotKeyz v.2.4.2.0
iDump v.1.1.0
Microsoft Net Framework 2.0
PC Inspector file recovery v.4.0
PSPad Editor v.4.5.0
SyncBack v.3.2.10.0
Zoom Tool v.1.0.0.0
FileCompress 2.0 RC1
XYplorer v.4.40.0082
Avant DVD-DivX Player 2.01
QuickZip v.4.60.013 Beta
GlobalFind v.1.05
Backup Maker v.4.1
BitWise IM v.1.7.1
Easy HTML To Any Script Converter 1.4.1
Handy Backup freeware v2.1
JavaScript Collector v.1.1
NeoSound FX v.2.1
PianoEx MidiFile Player 1.1
Secrecy File&Folder Hider 2.1
Wavago 0.9.2.1 b
ExposurePlot v.1.10
Microsoft Windows Defender v.1.1.1051 Beta 2
Registry Tweaker v.1.8.1.106
AV MP3 Player-Morpher Basic 2.0.113
AV Music Morpher Basic 2.0.113
DriveImage XML 1.12
NetworkActiv Web Server 3.5.16
ClipMagic v.3.2
Dimin Image Viewer n5 5.2.2
eDataUnerase v.3.0.2.2
eXpress PageRank Revealer v.1.0.2
ProgDVB v.4.72.2
Quad-Lock Unit Converter 5.2
SymmTime v.2006
ObjectDock v.1.20a
Fresh Diagnose v7.25
SpeedFan v.4.28
AxCrypt v.1.6.2.3
Duplicate File Finder 1.1.0.3
FLV Player 1.3.3
Total Player 2.3
WikiTalk TL 1.2.3
DupKiller v.0.6.3 beta
Mighty Ticker 1.1.31
Free iPod Video Converter v.1.32
Video DVD Maker v1.5.0.38
AVG AntiVirus Free v.7.1.385a721
Spybot Search and Destroy v.1.4
WebCam Viewer v.4
webGobbler v.1.2.4
FlashPaste Lite v.3.41
AV DVD Player Morpher Gold 1.5.44
DGMPGDec MPEG2 Decoding Package v. 1.47 Beta 4
Exportizer v.3.5
Pixeur v.2.0.0.5
QJot v.5.5
Quintura Search v.1.5
SystemCare Enhanced 2.5
UUS 1.5
FreeRAM XP Pro v.1.51
HD Tune v.2.52
Opera v.8.53
DVDBuilder v.2.6
Fx MPEG Writer v.9.6.6
SimpleBackup v.1.6
PC Wizard v.2006.1.67
M View v2.7
MaxType Lite Typing Tutor 1.5.8
Allway Sync 3.3.9
DynDNS Updater 3.1.0.9
FastStone Screen Capture v.1.9
MP3 Rocket 4.9
Simpletidy 2.2.0.9
TweakNow RegCleaner 2.6.9
XP SysPad v.6.9
Reaper v.0.91
Advanced Time Reports Personal Edition 6.2.95
OverSoft CPU Informer 0.98
VideoInspector v.1.8.2.98

My Prezentăm
CeBIT 2006

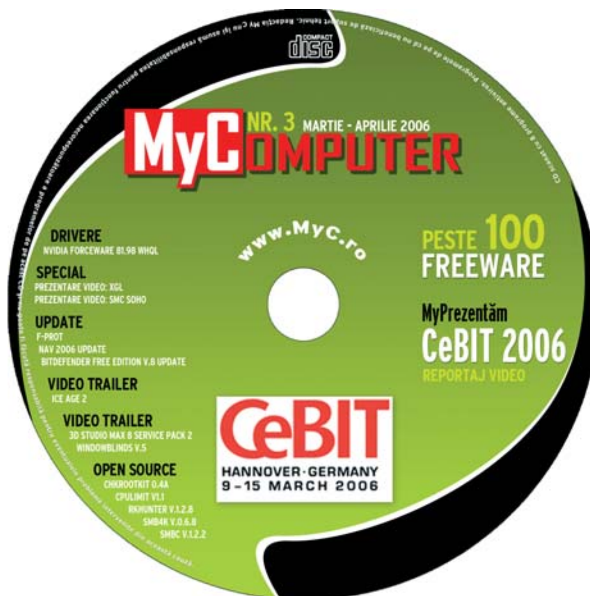
DRIVER
Nvidia Forceware 81.98 WHQL

OPEN-SOURCE
CHKRootkit 0.4a
CPULimit v1.1
RKHunter v.1.2.8
Smb4K v.0.6.8
smbc v.1.2.2

VIDEO
Ice Age 2

SPECIAL
XGL demo
SMC soho

UPDATE
F-Prot
Nav 2006 Update
Bitdefender Free Edition V.8 update







1 CD-ROM GRATUIT

PREȚ 6,9 RON 69.000 ROL

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

MARTIE 2006 NR. 49/V

ISSN: 1583-087X

În revistă şi pe CD-ROM

PAINT .NET v2.5

SOFTUL LUNII



VIRTUAL HAIRSTYLE 5

Coafură, stil şi fantezie pentru fiecare



ArtRage 2

Simulator de ... pictură



20.000 de leghe sub mări

Enciclopedia vieţii subacvatice



REALTIME LANDSCAPING PLUS 2.03

Proiecte de casă la minut!



SONY ERICSSON

MP3-URI PE MOBIL



EXCLUSIV PE CD

CROWN OF SINS

INTRĂ PE FORUM

WWW.CDFORUM.RO

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef: DOREL PUCHIANU jr.

Redactor-Şef Adjunct:
RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.ro
Redactori Internet:
LAURENŢIU BANCU - laurentiu@myc.ro
Redactori Grafică:
REMUS ZOICA - remus@myc.ro
Redactori Multimedia/Hardware:
CIPRIAN TRIPON - cipri@myc.ro

DTP & Grafică: CRISTIAN MADA
CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - webmaster@myc.ro

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1, Oradea, 410094, jud.Bihor; tel.: 0259.441.523,
fax: 0259.441.526; E-mail: **contact@myc.ro**
Producţie: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
Producţie CD-ROM: S.C. INSERT MEDIA S.R.L. 0359-401.221
EDITOR: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
ISSN: 1583-9133
Ediţia s-a închis la data de 20.03.2006

Director Executiv: Alexandrina Peter (executiv@mediacontact.ro)
PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING - PUBLICITATE:
Alina Filip, Tel. : 0720400316, mk.alina@mediacontact.ro,

DEPARTAMENT ABONAMENTE: Ramona Ghirdan,
tel. 0259-441.523 (abonamente@mediacontact.ro)
Expediţii: Paul Mork;
DISTRIBUŢIE:
S.C. MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE S.R.L. - tel. 0359-401.086
Director Distribuţie: Dorin Onica, tel.0720-440.003
Aurica Andreiu, Raimond Vladu, Nicolae Pop

CONTABILITATE: Contabil şef: Ardelean Florin (financiar@mediacontact.ro);
JURIDIC: Ioana Cioară (juridic@mediacontact.ro)
RECLAMAŢII: reclamatii@mediacontact.ro
GRUPUL EDITORIAL MEDIA CONTACT are sediul în Oradea şi editează următoarele publicaţii: MyCOMPUTER, MyLINUX, MyHARDWARE, CD FORUM, PC GAMES 4 FUN, AUTO CONTACT, ANDREI, STAR KIDS, NOROCEII, BLANCA, CD VIDEO, MySHOP, ALPHA, COMPUTER TO PRINT, MATADOR, SECURITY MAGAZIN.
PREŞEDINTE: Dorel Puchianu
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.



Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

@naliza sITuaţiei

CeBIT 2006

Ce noutăţi rezervă viitorul IT-ului utilizatorilor obişnuiţi?!

CeBIT-ul este cel mai mare târg IT din lume, iar anul acesta am avut ocazia să mergem din nou la Hanovra, de unde v-am adus cele mai proaspete informaţii. Discutam însă şi cu colegii mei, şi toţi au fost de părere că anul acesta CeBIT-ul a oferit mai mult adaptări şi îmbunătăţiri ale tehnologiilor existente, decât unele noi. Totuşi am asistat şi la operaţiuni care nu ne-au lăsat rece, cum ar fi de exemplu scrisul pe un monitor doar cu ochii sau conectarea la un dispozitiv de „citit gândurile" pentru a putea mişca cursorul mausului sau a scrie o frază.

Spre deosebire de anul acesta, CeBIT-ul 2005 a găzduit mai multe firme cunoscute. Iar acum ponderea reprezentanţilor zonei Asia/Pacific a fost mult mai mare.

Tehnologia de care dispunem în acest moment chiar dacă să presupunem că este una medie, de exemplu un sistem cu un procesor la 3 GHz, cu 512 MB de RAM, o placă grafică 6600 GT şi un hard disc de 160 GB, este suficientă pentru a rula aproape orice aplicaţie, exceptându-le poate doar pe cele video. După părerea mea, tehnologiile inovatoare pe care urmează să le ofere „puternicii IT-ului" nu vor mai şoca pe nimeni, eventual doar pe cei care nu au prea mare tangenţă cu IT-ul. Şi aceasta deoarece noi, cei care lucrăm în domeniu, suntem „suprasaturaţi tehnologic".

Nu vreau să vorbesc despre un ciclu tehnologic, însă ceea ce cred că urmează să se întâmple pentru a fi şi noi impresionaţi cumva (exagerat spus), va fi o reducere a preţurilor pentru componentele IT în general. Reducerea preţurilor care a fost prognozată pentru această vară de către specialiştii prezenţi la CeBIT, ar putea să ne schimbe viziunea despre calculatoare şi viteza de lucru, eventual să înlocuim „vechitura" tactată la 3 GHz cu un procesor pe 64 de biţi cu nucleu dual la 2,8 GHz. O viteză de tact mai mică, însă două nuclee şi mai multă rapiditate în rularea de aplicaţii. Oricum noi ne vom face datoria în continuare şi vă vom ţine la curent cu ultimele produse şi tehnologii, fie acestea noi sau îmbunătăţiri ale celor existente!

RĂSPUNS (MyC. 03-04/2006): Numele companiei care produce programul PowerPoint 2003 este: ______________________________.

MyCâştigă : Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr.03 / 2006

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?

F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?

Interfaţa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?

____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?

____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?

____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?

____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?

____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat

____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?

____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:

____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:

Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:

cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observaţii despre situl **www.myc.ro**:

____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):

____

Nume/Prenumele: ______________
Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______
Bl. ___ Ap. ___ Cod stradal: ______ Telefon/Mobil: ______ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ______ Nr. membrilor familiei: ______ Venit/lună ______
Studii ______ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ______

* MyCOMPUTER PC Games CD

MyCOMPUTER

ABONAMENT

ABONAMENTELE SE FAC DOAR PE ADRESA SPECIFICATĂ ÎN REVISTĂ!

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________ str. ______________

nr. ___ Bloc ______ ap. ____ cod poştal ______________ jud. ______________ sector ____

Tel:. ______________ e-mail: ______________ Data: ______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ______________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

☐ 6 luni - 44 RON ☐ 12 luni - 82 RON

Preţul abonamentului, în sumă de ______________, l-am achitat cu mandat nr. ______________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

RĂSPUNS (MyC. 03-04/2006): **Numele companiei care produce programul PowerPoint 2003 este: ______________________________.**

MyCâştigă : Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER CHESTIONAR nr.03 / 2006

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?
Interfaţa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?
____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?
____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?
____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?
____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?
____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?
Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat
____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?
____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:
____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:
cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaţii despre situl **www.myc.ro**:
____
____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:
____
____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
____

Nume/Prenumele: ______________________________
Adresa: Localitatea __________ Jud. __________ Str. __________ Nr. ____
Bl. ___ Ap. ___ Cod stradal: ____ Telefon/Mobil: ____ __________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail __________ ___ _____ Nr. membrilor familiei: _____ Venit/lună ___ ________
Studii ______________________________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ______________

*

MyCOMPUTER ABONAMENT

ABONAMENTELE SE FAC DOAR PE ADRESA SPECIFICATĂ ÎN REVISTĂ!

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________________________ str. ____________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal __________________ jud.______________ sector ____

Tel:. ____________________ e-mail: _________________________ Data: ______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ____________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

☐ 6 luni - 44 RON ☐ 12 luni - 82 RON

Preţul abonamentului, în sumă de ______________________, l-am achitat cu mandat nr.____________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*



Aplicați aici timbrul poştal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poştal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro



Aplicați aici timbrul poştal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poştal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro

CeBIT 2006
"Join the vision"

Aşa cum v-a obişnuit deja, redacţia MyC a fost prezentă în formulă completă la Hanovra, acolo unde are loc în fiecare an un important eveniment. După cum ştiţi, CeBIT este cel mai mare târg internaţional de IT şi telecomunicaţii dedicat atât utilizatorilor casnici, cât şi companiilor.

Totul a început la jumătatea secolului trecut, cu Deutsche Messe AG şi „Hanovra Fair" ca o reflectare a „exploziei electronicelor" din anii '60, pistă de lansare a numeroase inovaţii şi tehnologii.
Compania Deutsche Messe AG a fost fondată în 1947, iar în 1970 a deschis Hala 1, care avea să ajungă 14 ani mai târziu în Cartea Recordurilor ca fiind cea mai mare hală pentru expoziţii.
Inaugurarea halei a coincis cu căutarea unui nume pentru această categorie de expoziţie. S-a pornit de la „CeBOT" (Centrum für Büro und Organisationstechnik – Centrul pentru Birouri şi Organizaţii) însă, în cele din urmă, s-a ales denumirea CeBIT, acronim de la „Centrum für Büro und Informationstechnik" (Centrul pentru Birouri şi Tehnologia Informaţiei).
La sfârşitul anilor '70, Deutsche Messe AG a decis să aloce CeBIT-ului Halele 2 şi 18, urmând ca la începutul anilor '80 să se extindă şi în hala 3. Acesta a fost însă doar începutul, din ce în ce mai mulţi producători, în special de PC-uri şi accesorii, doreau să ajungă la CeBIT pentru a-şi expune inovaţiile.

Fiindcă din ce în ce mai mulţi potenţiali expozanţi rămâneau pe dinafară din cauza lipsei de spaţiu, se profila o inevitabilă despărţire între Hanovra Fair şi CeBIT. Anunţat în 1984, evenimentul Hanovra Fair CeBIT a devenit unul de sine stătător în martie 1986. CeBIT-ul s-a dezvoltat de la an la an, cu mici fluctuaţii influenţate de tendinţele globale în IT, şi a ajuns să devină cel mai important eveniment IT al anului. În 1995 cei peste 6100 de expozanţi au fost vizitaţi de 755000 de persoane, dar a apărut riscul ca evenimentul să-şi piardă caracterul profesionist, şi astfel au fost luate măsuri precum creşterea preţului biletelor de intrare sau reducerea numărului de zile a târgului.

CeBIT 2006 nu a fost cu nimic mai prejos. Ba dimpotrivă, a întrecut aşteptările expozanţilor într-o măsură cum nu s-a mai întâlnit în 20 de ani de istorie. Au fost realizate afaceri de milioane de dolari, şi după câţiva ani de stagnare, s-au văzut semne de revitalizare a afacerilor mici şi mijlocii (SMEs – 250000 de vizitatori provenind din firme şi companii mici şi mijlocii care nu au mai mult de 499 de angajaţi).
Cei peste 6200 de expozanţi au raportat încheierea de afaceri, cu 20% mai multe decât anul trecut, un număr similar cu cel al existenţei evenimetului.
Şi tendinţa de „reprofesionalizare" a dat roade, din cei aproximativ 450000 de vizitatori, 85% fiind pro-

fesionişti şi persoane care lucrează şi au tangenţe cu acest domeniu, majoritatea lor mărturisind că au venit la CeBIT cu planuri de investiţii. Dacă ar fi să caracterizez CeBIT-ul de anul acesta într-un singur cuvânt, el ar fi cu siguranţă „B2B” (Business to Business).

Mai mult ca oricând s-a făcut simţită prezenţa expozanţilor din regiunile Asia/Pacific, Arabia şi Europa de Est, Taiwanul fiind de departe cea mai „reprezentată” ţară, cu 711 expozanţi.

Nu doar prezenţa fizică a fost una apreciabilă, ci şi cea virtuală, numărul vizitatorilor pe situl oficial crescând cu 25 de procente faţă de anul precedent.

În ce priveşte noutăţile tehnologice, CeBIT 2006 a prezentat tendinţele în recepţia TV mobilă prin intermediul standardelor DVB-H (Digital Video Broadcasting – Home) şi DMB (Digital Multimedia Broadcasting) sau standardul HSDPA (High-Speed Downlink Packet Access), noul protocol pentru telefonie mobilă, cunoscut şi ca 3,5G (telefonie integrată, televiziune şi servicii de Internet de la aceeaşi sursă).

Utilizatorii laptopurilor se vor putea bucura de mai multă performanţă şi mai multă mobilitate datorită integrării procesoarelor cu mai multe nuclee.

Televiziunea de înaltă definiţie (HDTV) a fost şi ea în prim plan, vizitatorii admirând ore în şir imaginile de o calitate excepţională.

Software-ul dedicat corporaţiilor a fost un alt segment de interes. Flexibilitatea a fost cuvântul de bază, SOA (arhitectura orientată pe servicii), funcţiile fiind organizate ca şi servicii. Noile tehnologii în domeniul Internetului sunt grupate sub denumirea de Web 2.0, un subiect despre care vei putea citi mai mult în numărul viitor al revistei.

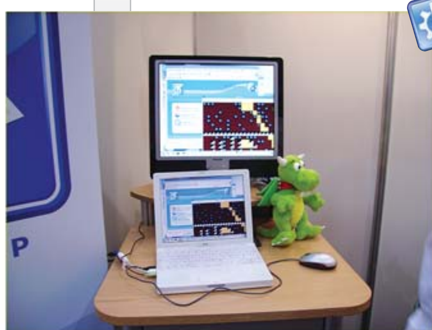
Mai multe detalii şi amănunte picante însă veţi afla în paginile următoare, iar pe CD-ul revistei veţi putea viziona şi un filmuleţ cu noutăţile şi „atmosfera” CeBIT-ului!

Laurenţiu Bancu





Standul KDE a fost cam gol în primele două zile, dar după ce fluxul de vizitatori s-a înteţit în weekend, sute de curioşi s-au perindat prin cei 5 metri pătraţi ai acestuia.







OpenBooth - standul celor de la NetBSD, FreeBSD, OpenBSD, Gnome, T2 şi Scribus. BSD-iştii au ajuns doar în a patra zi a CeBIT-ului şi au adus cu ei vreo două mascote Beastie.





Jon "Maddog" Hall a ţinut un discus în LinuxPark după care l-am abordat pentru o discuţie privată într-una din sălile de conferinţă din apropiere.



Am intrat în CeBit la ora unsprezece fără un sfert. Ne-am grăbit să ne validăm legitimaţiile de presă după care am revizitat centrul de presă ca să ne asigurăm că mai ţinem minte unde era poziţionat. În tot acest timp eu eram cu gândul că la ora unsprezece şi un sfert aveam să ratez deschiderea cuvântării lui Jon „Maddog" Hall din hala 6.

Pentru cei care nu l-au văzut încă pe Jon „Maddog" Hall, acesta este un om la început de vârstă a treia, cu părul lung şi ondulat, căzându-i gri peste umeri. Este un om corpolent, cu ochelari cu lentile groase şi care, de câte ori l-am văzut, purta ori o geacă cu un Tux imprimat pe spate, ori - cum a fost cazul de faţă - o cravată cu pinguini.

După o jumătate de oră conferinţa se terminase, scaunele erau goale iar Jon „Maddog" Hall stătea de vorbă cu două persoane. Încercam să îmi dau seama dacă se grăbeşte sau nu să ajungă undeva deoarece plănuiam să îi răpesc şi eu din timp. Când zona a devenit liberă şi a rămas singur - lucru care m-a mirat deoarece mă aşteptasem să fie întâmpinat la sfârşit de cei care îl aduseseră la CeBIT - m-am apropiat timid şi i-am spus că vreau să dau mâna cu el. Mi-a zâmbit şi mi-a spus ca ar fi şi mai bucuros dacă aş avea întrebări pentru el.

În punctul acesta eram deja atât de emoţionat că - din câte îmi amintesc - am început să mă cam bâlbâi, şi i-am spus rapid ca o mitralieră că „desigur", „cum să nu", „it would be an honor".

„Păi hai să căutăm atunci un loc mai retras, poate reuşim să bem ceva." O mică parte a interviului care a urmat o puteţi găsi pe CD-ul acestei reviste.



După o oră de poveşti ne-am dat seama că avem multe în comun, iar Jon "Maddog" Hall s-a arătat interesat să viziteze Oradea.



Klaus Knopper ne vorbeşte despre Knoppix. La prezentare a venit atât de multă lume, încât mi-au trebuit cam cinci minute ca să îmi fac loc prin mulţime pentru un cadru mai reuşit.



Prezentarea Knoppix 4.0 la sfârşitul căreia s-au împărţit DVD-uri cu versiunea 5.0 a distribuţiei.



Standurile LxPN şi OPEN/OS: situate chiar lângă standul Republicii Azerbaijan.



Red Hat GmbH s-a axat mai mult pe partea corporate şi au fost destul de retraşi pe parcursul CeBIT-ului.



O prezentare RedHat ţinută chiar în standul companiei.



Jan Wildeboer de la Red Hat GmbH a ţinut o prezentare sumară despre SELinux.



Nici standul Ubuntu nu a fost atât de vizitat precum m-aş fi aşteptat...



Cei de la Sybase erau ascunşi şi ei pe undeva prin lateral aşa că de-abia am dat de ei.



Volker Lendecke (Samba Team): Prezentare Samba 4.0



Cei de la Zarafa ofereau o soluţie completă Outlook Sharing pentru Linux.



Una dintre atracţiile LinuxPark-ului a reprezentat-o Xandros 3.0. Multă forfotă pe la standul lor, mulţi oameni de afaceri interesaţi de o soluţie linux pentru desktop.



"Alternativa sigură a desktop-ului Windows" - o prezentare ţinută de Pascal Lauria, Xandros Inc.

Hala 5 era plină de oameni, iar o cincime din aceştia se aflau la LinuxPark. Standurile RedHat şi Xandros erau cele mai mari dintre cele ale reprezentanţilor open-source de aici. La Red Hat era cam linişte. Din când în când se mai ţinea o prezentare pe ecranul mare din faţa a 10 taburеţi roşii, uneori se ofereau postere sau insigne cu sigla firmei. Un domn din stand avea în permanenţă o pălărie roşie pe cap şi discuta amabil cu cei interesaţi de produsele RedHat.

La Xandros am primit un CD cu Xandros Open Circuation Edition 3 şi kitul de presă. Pascal Lauria era mereu ocupat cu oamenii de afaceri şi de-abia am reuşit să discut cu el.. Am asistat la o conferinţă despre Samba 4 dar am ratat prelegerea despre Gnome din cauză că tot în ceeaşi perioadă de timp aveam întâlnire cu un dezvoltator XGL de la Novell, la patru hale depărtare.
În a treia zi, când fluxul de vizitatori s-a înteţit, au început concursurile cu premii. Cei de la Linux New Media au oferit câştigătorilor câte un Tux din pluş, de vreo 30 de centimetri înălţime. La un moment dat, cei de la CAcert au început să împartă formulare cu ajutorul cărora puteai primi un certificat Linux din partea firmei lor. Din păcate acestea nu erau în engleză şi nu erau valabile în restul Europei.
Cei de la BSD au lipsit în primele zile ale CeBIT-ului dar s-au înghesuit în cele din urmă în standul Scribus/Gnome. De la KDE a lipsit Martin Konold cu care discutasem îndelung anul trecut (din câte am înţeles avusese un deces în familie), dar am fost întâmpinat de trei dezvoltatori simpatici care m-au ţinut ocupat o vreme. M-au anunţat că s-ar putea să nu vedem KDE 4.0 anul acesta.



La CAcert se ofereau gratuit certificări Linux. Păcat că erau valabile doar în Germania altfel mi-aş fi făcut timp să completez şi eu un formular.



Asterisk: sisteme VOIP pentru Linux.



"Linux/Open Source Business" - o prezentare a lui Peter H. Ganten (Univention GmbH), hala 5, standul E58.



La standul Credativ din hala 4 se ofereau soluţii pentru filtrele de e-mail şi am avut ocazia să discut cu un dezvoltator Debian.





Technologie-Zentrum Informatik de la Universitatea din Bremen prezentau Freevo: o platformă home theatre PC open-source bazată pe Linux. Cu Freevo, bunica din Germania poate comuta pe canalele TV ale nepotului din SUA direct prin Internet.

La Credativ am dat peste un angajat care era şi dezvoltator activ în cadrul distribuţiei Debian. Un om corpolent pe nume Jorg Jaspert cu care am discutat puţin despre neînţelegerile Debian-Ubuntu şi felul în care se lucrează la dezvoltarea Debian. La TZI (Technologie-Zentrum Informatik) am vorbit cu Dirk Meyer de la Universitatea din Bremen, unul din dezvoltatorii Freevo. Cu Freevo poţi avea un sistem home theatre PC care nu te costă nimic, asta deoarece este bazat pe Linux. Mi s-a explicat că mai mulţi utilizatori Freevo pot vizualiza programele TV ale altor utilizatori, dacă acestora li se oferă acces prin Internet. Versiunea din SVN care mi-a fost prezentată avea o interfaţă extrem de atrăgătoare şi pentru un moment am avut impresia că aveam în faţă un produs comercial. Freevo este construit pe un sistem Gentoo pe care rulează Python şi Mplayer alături de alte utilitare mai mici.

La Novell am stat de vorbă cu Martin Lasarsch, „Technical Presales Specialist" în cadrul diviziei SUSE şi cu un dezvoltator NLD care lucrase şi la dezvoltarea XGL. Acesta din urmă a recunoscut că există unele diferenţe majore între AIXGL şi XGL dar ambele proiecte fiind open-source, oricine este liber să le modifice după bunul plac.

Ceva mai târziu am reuşit să prind în fugă o prezentare novell în care se vorbea despre cum Beagle diferă de soluţiile closed-source oferite de Microsoft şi Apple.

A doua zi am ajuns şi pe la Nokia, în căutarea lui 770, Internet Tablet-ul care rulează Linux. O doamnă speriată de la Nokia care se afla lângă aparat nu m-a lăsat să îi fac poze şi m-a trimis – spre mirarea mea – spre centrul de presă al companiei. Cu chiu cu vai am fost dus la etajul de sus ca să fotografiez un Nokia 770 ce iniţial nu reuşea nicicum să se conecteze la Internet. Doream şi eu să accesez situl myc.ro dar o a doua doamnă, tot angajată a companiei, nu se prea descurca cu device-ul.

La IBM era lux şi eleganţă. Oamenii de afaceri în costume negre sorbeau calmi câte o gură de cafea sau suc lângă zumzetul cald al câte unui server lamelar.



La standul Nokia a fost nebunie. De-abia am reuşit să pun mâna pe unul din Internet Tablet-urile Nokia 770 care rulau Linux. Când am încercat să accesez prin WiFi situl myc.ro, doamna de la Nokia care ne prezenta produsul s-a fâstâcit deoarece nu prea ştia să lucreze cu aparatul. Mai mult, poze nu ni s-a permis să facem decât în centrul de presă Nokia (care era gol).







La standul Novell din hala 1 s-a prezentat SUSE Linux Enterprise Desktop 10, s-a vorbit mult despre Beagle şi soluţiile comerciale de căutare similare. Am reuşit să vorbesc la o cafea cu unul din dezvoltatorii XGL unde am aflat că deşi Novell se concentrează mai mult pe segmentul server, nici utilizatorii desktop nu vor fi neglijaţi pe viitor.









Standul IBM Germania din hala 3 a fost la fel de impresionant ca şi anul trecut. Serverele abundau la fiecare colţ, toată lumea era îmbrăcată la patru ace iar atmosfera era relaxată la graniţa cu standul Microsoft de alături.

La standul Microsoft a fost îmbulzeală mare din momentul în care au început să prezinte Vista. Ici şi colo găseai câte un booth cu monitoare unde puteai să clăpăceşti în voie alături de un "supervisor" care îţi prezenta ce mai e nou în ultimul build Windows Vista. Alte puncte de atracţie lie-au constituit Windows Mobile 5.0, Windows media Center şi Xbox-urile amplasate lângă un perete din centrul standului.



S-a creat puţin haos când unul din panourile publicitare s-a stricat şi au fost ridicate paravane în jurul acestuia, asta deoarece toată lumea se împiedica de cablurile aparatelor care reparau şi sudau de zor, ferite de ochii mulţimii. Dacă Microsoft are o tradiţie de a-şi bloca sistemul de operare la prezentări, de data aceasta a fost doar un panou cel care s-a defectat.







RSA Security



Fujitsu Siemens au avut acelaşi stand impresionant ca şi anul trecut.



Surpriză: Radmin 3.0 a fost prezentat şi el într-una din hale.



Cei de la VMWare s-au prezentat şi anul acesta la CeBIT.



Standul României s-a prezentat destul de slab. Oamenii erau apatici, mulţi din cei prezenţi erau puşi acolo doar de formă şi nu vorbeau decât germana.


În hala 9 erau expuse o serie de calculatoare şi servere antice. În imaginea de mai sus puteţi vedea cum arată un ZX Spectrum în stare de funcţionare.


Apple II – la vremea lui a făcut furori, acum e prezent la CeBIT doar pentru posteritate.


Un server vechi a cărui putere de procesare se situează probabil undeva sub 386.



O cameră care filma in direcţia în care îţi aţinteai ochii


O apariţie de la Fibu Net levita ca o zână printre standuri: mereu zâmbitoare, mereu amabilă.


Expusă pentru a fi admirată, fata din imagine stătea nemişcată în faţa camerelor unui public format exclusiv din... bărbaţi.





Coşmarul fiecăruia: o sursă defectuoasă.





La Future Park s-au prezentat cele mai năstruşnice idei din domeniul IT: roboţi inteligenţi, camere care filmau doar în direcţia în care îţi aţinteai ochii, monitoare transparente sau hardware de recunoaştere facială.

GIGABYTE







În imagine puternicul 1900 XTX de la Gigabyte

Compania care nu mai are nevoie de nici o prezentare, a venit la CeBIT cu câteva soluţii mobile bugetare şi nu numai. Soluţiile grafice silenţioase au fost atracţia standului, ca să

nu vorbim de placa grafică ATI RADEON 1900XTX proaspăt lansată pentru gamerii „înrăit" de bogaţi. Placa are nu mai puţin de 16 conducte şi 512 MB GDDR3. Pentru a ne îndulci

ochii, Gigabyte a expus câteva din carcasele sale cu un design provocator, iar imaginile vorbesc de la sine! Gigabyte a demonstrat puterea plăcii de bază G1-Turbo ca fiind



alegerea ideală pentru jocuri. Placa are un sistem deosebit de răcire atât al regulatorului de tensiune, cât şi al cipsetului, eliminând aerul cald în exteriorul carca-sei.

LEADTEK





WinFast Walkie TV

La intrarea în stand am fost întâmpinat de o maşină sport verde, care îţi capta toată atenţia. Leadtek a prezentat câteva TV-Tunnere care suportă HDTV pe lângă televiziunea

clasică. WinFast Walkie TV este un TV-Tunner cu hardware integrat MPEG-2/4, şi are o performanţă remarcabilă, scanând 125 de canale în numai 23 de secunde! DTV2000 H





este un alt TV tunner care suportă HDTV şi poate procesa simultan 4 canale. La secţiunea grafică au fost prezentate

toate plăcile grafice de ultimă actualitate printre care 7900 GTX, 7600 GT, 7300 GS etc.

FSP GROUP



Marele producător de surse de tensiune a prezentat o inovatoare sursă de tensiune pentru cei care îşi achi-







ziţionează două plăci grafice pentru modul SLI sau Crossfire. Dacă dispui de o sursă de tensiune de 350 W şi nu vrei să o schimbi, atunci dispozitivul FSP VGA POWER te va

ajuta să alimentezi independent cele două plăci grafice pe care le ai în sistemul tău. Sursa de tensiune FSP VGA POWER se montează într-un spaţiu de adoncare de 5,25 inci şi are o

putere de 300W, câte 150 W pentru fiecare linie de 12V (sursa integrează două linii de 12V).

GeIL



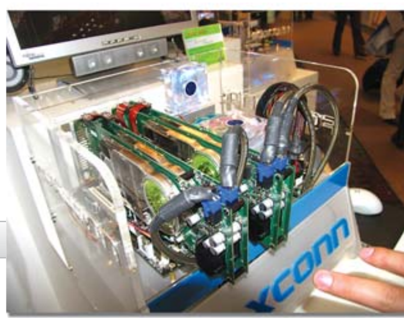




Primul modul care are IPS - Independent Power Source, pe româneşte este independent de alimentarea pe care o oferă placa de bază, se poate supratacta „fără limite". Alimentarea cu tensiune se poate ajusta de la un potenţiometru care este integrat pe modulele de memorie. După cum se poate observa în imagine, radiatorul de pe modul foarte complex cuprinde pe partea frontală şi pe cea din spate două plăci din aluminiu, iar în centru se poate observa un radiator din cupru. După cum spunea reprezentantul de la GeIL, modulul EVO ONE este cel mai stabil în cazul supratactării datorită alimentării independente cu curent.

FOXCONN



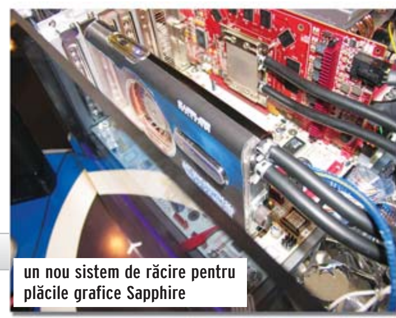




SLI s-a transformat la standul Foxconn în QUAD SLI, adică dacă până acum două plăci puteau ocupa sistemul unui utilizator, cei cu bani pot să-şi cumpere patru plăci grafice pentru un singur sistem. Normal, cele patru plăci rulează împreună pentru a oferi cea mai bună performanţă, însă la preţuri pe măsură...FOX ONE este un cip care se găseşte exclusiv pe plăcile Foxconn el monotorizează frecvenţele sistemului, tensiunile şi temperaturile acestuia. Acest cip integrează un sistem automatizat şi inteligent de ajustare care îmbunătăţeşte performanţa sistemului.

SAPPHIRE





un nou sistem de răcire pentru plăcile grafice Sapphire



Dorel Puchianu Jr. şi Simona Cazzani – Director vânzări Sapphire

HDMI sau HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE este interfaţa pe care o integrează SAPPHIRE pe plăcile grafice. Această tehnologie permite afişarea mult mai clară a imaginilor video pe monitoarele de dimensiuni mari. Adică, spre deosebire de alte plăci grafice, care pe monitoare afişează imaginile „pixelate" sau, mai bine spus, colţuroase, noile plăci de la Sapphire vor afişa imaginile video mult mai clare şi mult mai rotunjite. Efectul tehnologiei HDMI este vizibil doar în cazul monitoarelor de mari dimensiuni, ceea ce înseamnă că dacă dispui de un monitor cu dimensiuni de cca. 15-17 ţoli, HDMI nu va avea nici un efect.

ENERMAX







Enermax „sună" în general a surse de tensiune, însă în această ediţie a CeBIT-ului şi-au prezentat noul segment de tastaturi din aluminiu. Acestea seamănă la manevrabilitate cu cele dedicate laptopurilor, însă au un design deosebit. Butoanele acestor tasturi Enermax rezistă la peste 10 milioane de apăsări. În segmentul surelor de tensiune, Enermax a prezentat prima sursă care alimentează două calculatoare. Adică, dacă acasă dispui de două sisteme este suficient să îţi cumperi o singură sursă de tensiune care, de altfel, este ENERMAX. Ca să dovedească că pot face mai mult, Enermax a prezentat patru modele de „cutii" externe care îţi permit să îţi transporţi hard discul.

EVERCOOL





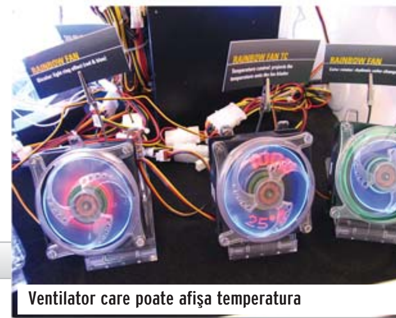


Evercool la prima vedere pare o companie necunoscută în ţara noastră, însă dacă vrei un cooler ieftin şi cu performanţe acceptabile, cu siguranţă ţi-ai achiziţionat un cooler care poartă însemnul firmei. Compania a prezentat coolerul Silver Knight, care are un rezervor cu lichid ce traversează toate conductele radiatorului, ajungând în final la baza acestuia unde face contact cu pastila procesorului. TURBO2 este un cooler pentru placa grafică având o dimensiune destul de mare, fiind denumit „Extreme cooling weapons!"

SHARKOON






Ventilator care poate afişa temperatura

Compania Sharkoon a prezentat la CeBIT un ventilator inovativ din punct de vedere al performanţei, acesta având paletele asemănătoare cu ale unei mingi de golf. Paletele conţin aceste „săpături mici şi rotunde" care au rol să reducă turbulenţele aerului, permiţându-i să fie silenţios în timp ce volumul de aer este maximizat. De asemenea, ce a fost cel mai interesant la acest stand, un ventilator care datorită calităţii sale afişa temperatura aerului care era în jurul lui. Un obiect util de la Sharkoon sunt „flash-urile" care permit integrarea memoriilor SD, micro-SD, Memory Stick Pro, şi astfel acestea se pot folosi ca atare, fără a mai fi necesar, spre exemplu să conectaţi camera digitală.

COOLER MASTER







Binecunoscuta companie producătoare de carcase şi în special de soluţii de răcire şi monitorizare a prezentat la standul său cel mai mare cooler care răceşte procesorul cu aer, fiind proiectat pentru soclul 775 şi K8. Pe acesta se pot instala două ventilatoare de 120 mm şi conţine 6 conducte de cupru care fac legătura cu baza radiatorului. Aquagate VIVA este primul sistem de răcire lichidă pentru plaga VGA care se poate converti pentru a funcţiona şi cu procesorul. RC-632 este prima carcasă a cărei părţi frontale este împărţită în două care se culisează în lateralul carcasei. Carcasa are un desgin şi un aspect demn de invidiat!

MIRROR

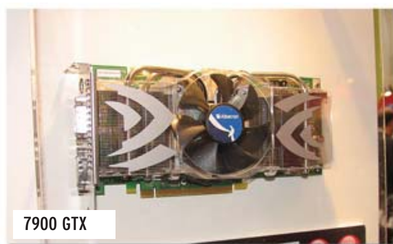






Este o companie nouă pentru ţara noastră, eu cel puţin nu am mai auzit până acum de MIRROR. Compania şi-a prezentat mediile optice, precum şi câteva carcase şi genţi pentru discuri optice şi laptop-uri. Genţile din aluminiu pentru discuri optice sunt foarte practice dacă doreşti să transporţi şi să păstrezi informaţia ta în siguranţă. Ele au o capacitate cuprinsă între 200 şi până la 600 de discuri. De asemenea, MIRROR produce şi plicuri pentru discuri optice de diferite tipuri.

ALBATRON


7900 GTX


Nano PC-ul fabricat de Albatron


garanţie „pe viaţă" pentru plăcile de bază Albatron

Primul şoc pe care l-am avut la CeBIT, a fost la vederea plăcii PX975X produsă de Albatron. De ce şoc? Pentru că placa are garanţie pe viaţă oriunde pe acest glob! Pe lângă acestea, are şi câteva caracteristici foarte interesante. Placa integrează 10 porturi SATA II, conector DUAL de tensiune (doi conectori de 24 pini) şi suportă până la 8 GB de memorie. Integrează de asemenea ultima generaţie de condensatori OS-CON, suportă până la 8 porturi USB şi include doi conectori IDE care suportă RAID. Nano PC-ul de la Albatron este un mini-calculator care se poate instala pe orice birou, oricât de mic ar fi el. Nano PC integrează cipsetul Intel 945GT + Intel ICH7-M care suportă procesorul Intel Core Duo, placă de reţea Gbit, maxim 4 GB de RAM şi are o dimensiune de 220mm x 164 mm x 50 mm.

TwinMOS






Faimoasele memorii de 1066 MHz.

TwinMOS a prezentat modulele PC2-8500 CL5, a căror funcţionare la 1066 MHz este garantată, ele putând să aibă o capacitate de 256, 512 respectiv 1024 MB. Reprezentantul oficial al Twin MOS afirmat că până la sfârşitul acestui an va fi lansat pe piaţă SD-ul cu capacitatea de 4GB.Tot el mi-a povestit că preţul cipurilor de memorie este variabil în această perioadă, însă până în jurul lunii iulie acesta se va stabiliza! Pentru iPod au prezentat un sistem audio 2.1, care îţi permite să instalezi iPOD-ul în acesta şi să asculţi muzică direct cu ajutorul sistemului Pilot-Blue 2.1.

GeCUBE







GeCUBE X1600 XT Gemini este prima placă cu două procesoare grafice care funcţionează fără ajutorul tehnologiei CrossFire sau unei tehnologii asemănătoare cu SLI! Este singura placa de acest tip; dacă ne aducem aminte, Gigabyte a lansat pe piaţă o placă asemănătoare, însă aceasta avea nevoie de tehnologia SLI pentru a funcşiona la capacitatea maximă. Placa grafică GeCUBE X1600 XT Gemini poate afişa imagini simultan pe patru monitoare.

MSI


La cca. 20-30 de grade nu mai poţi observa nimic!


Laptop cu monitor confidenţial!


Componentele MSI funcţionează şi la 70 de grade Celsius!

Compania a prezentat la CeBIT primul Laptop cu monitor confidenţial, adică, informaţiile pe acest monitor se pot observa doar dacă eşti exact în faţa lui. Spre exemplu cei din jurul tău nu pot să observe ceea ce ai scris, datorită foliei de protecţie care nu permite vizualizarea în unghiuri mai mari de 20-30 grade! Componentele MSI funcţionează şi la 70 de grade Celsius. Pentru a dovedi acest lucru, cei de la MSI au adus în standul lor un cuptor a cărei temperatură interioară era de 70 de grade Celsius. Surpriză, calculatorul funcţiona fără ecrane albastre!

A-DATA






garanţie „pe viaţă" pentru plăcile de bază Albatron

A-DATA a prezentat primul USB Flash căruia îi poţi schimba feţele laterale, adică poţi să adaugi ce desene sau grafice doreşti. Flash-ul este disponibil cu următoarele capacităţi: 256, 512, 1GB, 2GB şi 4GB. Kit-urile DDR2 de 2 GB Vitesta de la A-Data sunt garantate pe viaţă şi sunt disponibile şi la viteze de 1066 MHz sau, cum spune compania, 1000+.

E-VGA







Este o companie care a debutat de câţiva ani buni pe piaţa americană, însă acum s-a hotărât să-şi livreze produsele şi pe piaţa europeană. Ea şi-a lansat la CeBIT placa grafică 7900 GTX care are nucleul tactat la 690 MHz şi memoria GDDR3 tactată 1760 MHz, datorită sistemul cu răcire lichidă. Pe lângă plăci grafice, compania eVGA mai produce plăci de bază şi TV-tunnere.

Innovatek







Este compania care furnizează echipamentele de răcire pentru plăcile grafice produse de eVGA. Ei mi-au prezentat un dispozitiv pentru răcirea procesorului care era în forma unui motor V6. Foarte drăguţ!

Powercolor






Powercolor şi-a prezentat linia de plăci grafice pe care o produce cu cipuri grafice ATI. Ca şi integrator, Powercolor a lansat pe piaţa câteva modele de TV-tunnere care folosesc cipurile de la ATI. Trebuie să ştii de asemenea că în spatele brandului PowerColor se ascunde compania Tul.

EpoX






EpoX a avut ocazia la CeBIT să prezinte tehnologia proprietară Ghost BIOS. Ghost BIOS este în realitate un cip integrat pe plăcile de bază EPOX şi îţi permite să boot-ezi de pe CD pentru a intra în sistemul de operare. Odată intrat în sistemul de operare poţi să îţi repari BIOS-ul.

CHIEFTEC







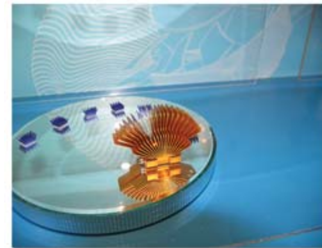
Chieftec a prezentat mai multe tipuri de carcase, printre care şi câteva pentru servere, ideale pentru cei care doresc să facă economii. Normal că de pe standurile Chiftec nu puteau lipsi amalgamul de surse pentru tot poporul. Pe lângă surse şi carcase, Chiftec produce şi „cutii" externe pentru hard discuri cu dimensiuni diferite.

ZALMAN





VF900 cooler pentru placa video



S-a prezentat şi cu jucării noi şi vechi. PC-ul de sufragerie de la Zalman HD160 este construit 100% din aluminiu şi pare la prima vedere a fi un amplificator cu DVD, însă în interiorul acestei carcase impresionante se ascund componente de invidat ale unui calculator extrem de rapid. La segmentul „coolere", a fost prezentat VF900, o nouă soluţie pentru a-ţi răci mai bine procesorul grafic. La CeBIT, Zalman şi-a prezentat şi segmentul de surse silenţioase. Iar, ca să nu fim surprinşi, trebuie să ştim că ZALMAN a pregătit un nou sistem de radiatoare pentru cipseturile de pe placa de bază.

DFI






DFI reprezintă pentru mulţi dintre noi o marcă bună de plăci de bază, însă care nu este răspândită în magazinele din ţara noastră. Ca şi toţi producătorii de plăci de bază, şi DFI a demonstrat că are gata placa de bază pentru viitorul procesor pe soclul AM2 de la AMD. După cum spuneau toţi reprezentanţii marilor companii producătoare de plăci de bază prezenţi la CeBIT, AM2 va fi soclul care va schimba părerea utilizatorilor despre compania AMD.

BIOSTAR









La standandul BIOSTAR am aflat faptul că Soltek care era cunoscut pe piaţa noastră ca fiind un producător de plăci de bază ce oferă preţuri rezonabile, pur şi simplu s-a închis pentru că nu mai era profitabilă. Dar nu trebuie să ne facem griji, pentru că BIOSTAR preia şi din sarcinile Soltek oferind pe piaţă plăci de bază la preţuri competitive. TForce 550 este o placă de bază cu cipset nForce 550 pregătită pentru soclul AM2 de la AMD. De asemenea, brandul BIOSTAR a pregătit o placă de bază cu cipsetul Intel G965 care urmează să fie lansată pe piaţă.

BenQ






FP93G X este monitorul cu cel mai mic timp de răspuns prezentat de compania BenQ. Acesta are o grosime de 13 mm şi un timp de răspuns de 2 ms. A fost proiectat în special pentru gamerii profesionişti. Joybook S73 a fost noul laptop prezentat de BenQ la CeBIT, care integrează o placă ideală pentru jocuri, ATI X1600, iar reprezentantul BenQ care ne-a prezentat produsul a precizat că BenQ va pătrunde şi pe piaţa laptopurilor din ţara noastră.

CONNECT-3D







Connect 3D a prezentat ca şi noutate Flash-urile USB care sunt dotate cu memorii Samsung de cea mai bună calitate. Compania a promovat la CeBIT vechile plăci grafice din seria seria Radeon 7000, 9000, X600, X700, X800 şi X850, promiţând totodată să ofere un preţ mai bun pentru acestea în viitorul apropiat.

OCZ






La standul OCZ am descoperit coolerul „Sharkoon RED SHOCK" pe care era inscripţionat OCZ. Acest cooler l-am testat în acest număr, însă datorită descoperirii făcute la CeBIT, modelul acestui cooler s-a dovedit a fi unul OEM. Păcat că marile firme producătoare de componente IT nu se mai chinuie precum altădată să lanseze produse noi concepute de ei. OCZ a prezentat un dispozitiv care răceşte procesorul la minus 35 de grade Celsius, şi care va costa cca. 400 Euro.

CeBIT 2006




LG a prezentat printre altele şi tehnologia „Single Scan" pentru monitoarele de 50 ţoli din clasa XGA. Ea permite reducerea componentelor dispozitivelor şi implicit reducerea costurilor de producţie. Marea piedică întâmpinată a fost atingerea timpului scurt de parcurgere, care, datorită numărului mare de pixeli, nu era posibilă la această clasă a dispozitivelor de redare.



Konica Minolta ne-a prezentat noile soluţii pentru gestionarea documentelor şi soluţiile pentru tipărirea lor.





În continuare LG ne propune o viziune artistică pentru integrarea monitoarelor în casele noastre, prin sloganul „This is not a design, - It's a poem"



Linksys, o diviziune a companiei Cisco a lansat trei noi produse. Printre acestea se numără o cameră video wireless - WVC54GC - ea poate fi conectată la o reţea locală pentru a distribui secvenţe video "live". Ele pot fi redate chiar şi într-un browser Web pe orice PC.



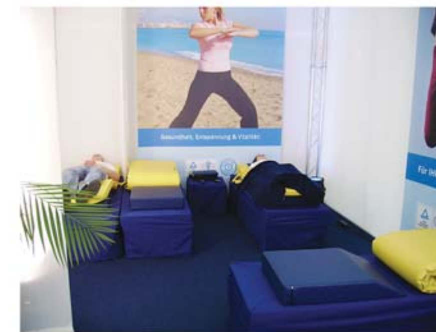

Panasonic a prezentat noile modele din seria display-urilor cu plasmă high-definition numite Viera. Aceste dispozitive HDTV dispun de noul panou denumit PEAKS (Picture Enhancement Accelerator with Kinetic System) pentru a reda imaginile cu un contrast mai ridicat.







Alături de cele 4 funcţii de bază ale unei infrastructuri complexe dintr-un mediu IT (printare, copiere, scanare şi fax), Sharp a introdus-o pe a cincea pentru integrarea bi-direcţională a schimbului de informaţie. Denumită „Open System Arhitecture" ea ne-a fost prezentată într-o manieră specială, cu ajutorul muzicii.



Cei obosiţi puteau trage un pui de somn chiar în hala 27, la standul care se ocupa de sănătatea vizitatorilor.







Samsung s-a lăudat cu monitorul a cărui diagonală de 2,5 m (102 ţoli) „speria" toţi vizitatorii. După cum spun cei de la Samsung, cel mai mare monitor plat high-definition a dat tonul noii tendinţe din lumea IT-ului „Bigger is Better". Aici am mai găsit multe alte monitoare care mai de care bine cotate pe plan mondial prin sintagma „Worlds First...".



Specialiştii in metodele de protejare a datelor de la Acronis au fost şi ei prezenţi la expoziţia din 2006





Pentru anul acesta, motto-ul cu care ne-au întâmpinat cei de la Sanyo a fost „A passion for technology". Standul a fost divizat în mai multe secţiuni bine organizate precum camere, proiectoare sau display-uri. Publicului i-a fost prezentat şi un spectacol impresionant, în care felele îmbrăcate în alb şi roşu ne prezentau noile dispozitive pe ritmurile muzicii.



Standul Fujitsu Siemens a uimit prin stilul în care a fost conceput. El ne oferea soluţii şi produse pentru o mai mare mobilitate şi o concentrare a atenţiei asupra tehnologiei dual-core pentru servere. Printre laptopurile prezentate se numără şi Lifebook Q2010, care are aproximativ un kilogram, iar, după cum spun ei, ceea ce îl distinge de restul este combinaţia de formă, funcţii şi stil cu care a fost conceput.









La standul companiei Xerox, printre ultimele modele de aparate a fost prezent şi starul curselor motociclete Lorenzo Lanzi. Aici fanii puteau „încăleca" originalul Ducati 999 în costum complet de curse. Poza era tipărită imediat de ultimele dispozitive Xerox şi semnată de starul prezent acolo.

CeBIT 2006



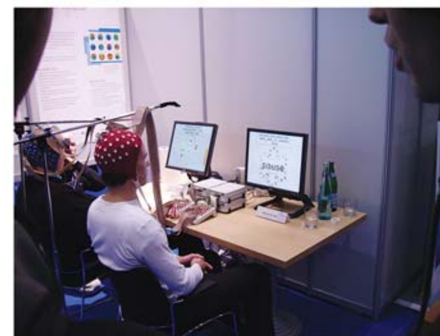




Ca sponsor al Cupei Mondiale de fotbal din 2006, care va avea loc în Germania, Toshiba a ales noi "staruri" din rândurile vizitatorilor. Cu puţin talent puteai câştiga unul dintre premiile puse în joc la standul lor. Aici au fost prezentate şi câteva laptopuri, produse în cantitate limitată, cu un design special pentru campionatul din 2006. În afara halei puteam pătrunde într-o minge uriaşă pentru a studia mai de aproape noile tehnologii.







Samsung nu s-a lăsat mai prejos, alegând staruri pentru echipa adversă!

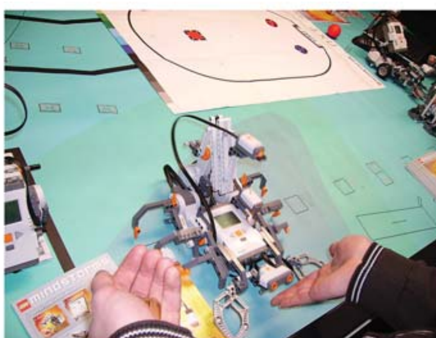
Să ne conectăm creierul la un dispozitiv hardware? Intrebarea pare ruptă dintr-un roman SF. Primii paşi au fost făcuţi deja de institutul Fraunhofer prin intermediul dispozitivului denumit „Brain Computer Interface". 128 de electrozi recepţionau impulsurile cerebrale care erau interpretate pentru a controla un cursor pe ecran sau pentru a scrie o frază. Din păcate la ora actuală doar oameni special pregătiţi pot folosi dispozitivul.

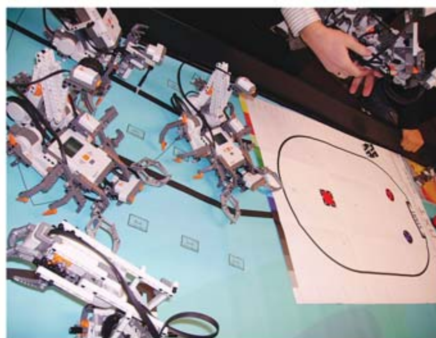


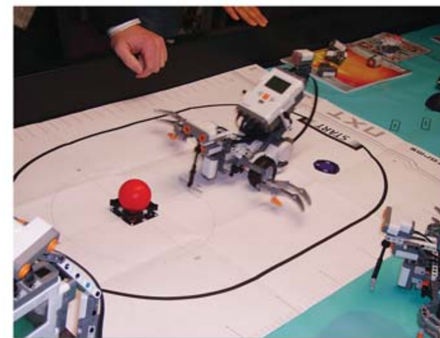




Nici la această expoziţie nu au lipsit tehnologiile tridimensionale de afişare a imaginilor. Vivera ne-a prezentat o aplicare a tehnologiei utilă la producţia maşinilor. Inovaţiile au fost de această dată prezentate la modulul de manipulare a scenelor şi de accesibilitate a spaţiului de lucru.







Vrei să-ţi construieşti propriul robot care să facă ceea ce vrei tu? Atunci Mindstorms este soluţia. Având forma unei jucării pentru copii, noul kit pentru asamblarea roboţilor lansat de această companie costă aproximativ 250 de dolari. Cu el poţi programa şi asambla un număr infinit de variante de roboţi care să îţi „slujească" în casă, la servici, sau oriunde simţi nevoia unui asistent. Robotul sub forma unui scorpion, care ne-a fost prezentat analiza încăperea, iar dacă detecta un element nou îl ataca cu coada. Printre noile facilităţi ale roboţilor erau conectivitatea prin USB 2.0, Bluetooth (prin care pot primi noi instrucţiuni) şi reacţia îmbunătăţită la lumină sau sunet.

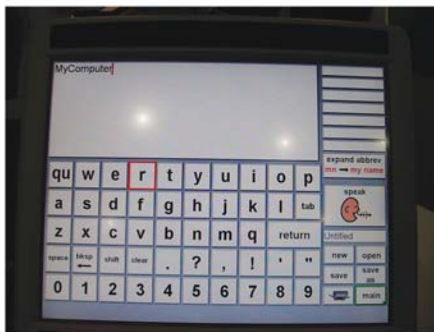




În domeniul roboticii tehnologia permite analizarea mişcărilor umane şi reproducerea lor. Persoana care statea în faţă mişca mâinile în orice poziţie, pentru ca robotul să o preia în câteva secunde.



Nici de această dată de la CeBIT nu au lipsit tehnologiile de recunoaştere a feţelor oamenilor. Se pare că pe viitor nu ne va mai trebui buletin, ne vom prezenta la organele de identificare simplu: cu mâinile în buzunar.







Una dintre cele mai impresionante demonstraţii de tehnologie la care am avut parte la această expoziţie. Am scris cuvântul în câteva secunde „MyComputer” pe calculator folosind doar ochii, fără a interacţiona cu alt dispozitiv. Da, pare impresionant. Un monitor care avea 4 senzori în colţuri analiza ochiul persoanei situate în faţa lui. Pe monitor era afişat un cursor similar cu cel al mausului, care se mişca exact la punctul în care îţi era fixată privirea pe monitor. Dacă o ţineai fixată într-un punct, efectua un click la acea poziţie.





A trecut multă vreme de când nu am mai auzit numele Comodore, la standul lor îţi puteai aduce aminte despre vremurile apuse. Compania se pregăteşte să pătrundă pe piaţa jocurilor pentru telefoanele mobile.



Un alt robot personalizabil, format din aluminiu, ne-a fost prezentat. El era dotat cu muşchi „HiTECH” care îi ofereau un control mare asupra mişcării. Cu multă uşurinţă el ne putea da lecţii de gimnastică. Putea face lumânarea, roata ţiganului, flotări, cumpăna, intra în mod defensiv când simţea o prezenţă străină în apropiere şi pentru amuzamentul publicului din când în când făcea flotări înr-o mână. Prin intermediul software-ului oricine putea programa mişcările şi defini un răspuns pentru cazul în care senzorii detectau ceva. Modul de programare este foarte simplu, de exemplu: dacă fixai mâna într-o poziţie, apoi în altul, el le înregistra şi făcea trecerea de la prima poziţie la a doua.





Şi de această dată sculpturile în sticlă au impresionat publicul. În cabina din stand capul îţi era scanat şi era extrasă informaţia legată de cele trei dimensiuni, pentru ca în final să îţi fie sculptat în sticlă.

Comunicaţii

NOKIA
Connecting People



NOKIA N91



NOKIA 3250

Telefoanele mobile prezentate la standul Nokia într-o vitrină interminabilă, acoperă toată gama de cerinţe a diferitelor tipuri de utilizatori: seria N dedicată pasionaţilor de fotografie şi video, muzică prin intermediul lui 3250; 6280 pentru oamenii de afaceri, sau impresionantul 8800, un telefon plin de eleganţă, stil şi rafinament. Un telefon care mi-a plăcut în mod deosebit a fost Nokia 6136, programat pentru cel de-al doilea sfert al acestui an. Dacă te uiţi pe lista de specificaţii, nu vei vedea ceva care să te impresioneze, însă cu siguranţă e un telefon aparte datorită faptului că oferă voce prin WLAN/Wi-Fi cu ajutorul tehnologiei UMA (Unlicensed Mobile Access), din câte ştiu eu doar Samsung SGH-T709 (anunţat cam pentru aceeaşi perioadă a anului) integrând funcţia. Aceasta înseamnă că în afara tradiţionalei reţele GSM vom putea vorbi şi prin intermediul reţelelor WLAN (Wireless LAN) de acasă, de la birou sau din hotspot-urile din hoteluri şi restaurante. Nu trebuie să-ţi baţi capul cu selectarea celei mai bune reţele, deoarece telefonul va realiza singur acest lucru.



NOKIA 6280



NOKIA 8800



NOKIA 6136

SAMSUNG

Samsung este una dintre companiile cu cele mai mari ambiţii în domeniul produselor electronice, iar standul telefoanelor mobile mi-a dovedit acest lucru cu prisosinţă. Am asistat la două premiere mondiale: primul telefon cu cameră de 10 megapixeli (SGH-B600), şi modelul SGH-i310 care integrează un hard disc cu o capacitate de 8GB! Printre atracţii s-au mai numărat SGH-Z650 (HSDPA – High Speed Downlink Packet Access – cu viteze de până la 3,6 Mb/s) şi SPH-H1000 (telefonul Wibro – Wireless Broadband technology) care integrează o tastatură QWERTY.



SAMSUNG SGH-B600



SAMSUNG SGH-I310

Specificaţii SGH-i310:
Reţele: GSM, GPRS, (850/900/1800/1900 Mhz), EDGE
Camera: 2 megapixeli
Display: TFT, rezoluţie 240x320, 65.000 de culori
Caracteristici: HDD de 10 GB; înregistrare video (MPEG4), MP3, AAC, AAC+, AAC+(e), WMA, WAV, OGG; difuzor dual, Bluetooth, USB, recunoaştere vocală, TV-Out
Memorie: Hard disc de 10 GB integrat, memorie externă microSD
Dimensiuni: 111,9 x 48,5 x 19,8 mm
Greutate: 120g



SAMSUNG SGH-Z560



Cei de la LG şi-au prezentat modelele cu stil, fete frumoase agitându-se pe ritmuri de muzică modernă în standul impresionant al companiei. Fără îndoială, modelul de top a fost V9000, compatibil cu T-DMA (Time Division Multiple Access) şi DAB (Digital Audio Broadcast). Pe ecranul rotativ poţi viziona programe TV timp de 3 ore, şi ai totodată şi posibilitatea de a înregistra emisiuni timp de o oră.





La standul Motorola nu au fost multe de admirat, dar desigur nu puteau lipsi L2, L6, SLVR şi RAZR V3i. SLVR-ul este un telefon foarte subţire (11,5 mm), fără a-şi pierde însă din funcţionalitate. Îţi pune la dispoziţie un player MP3 şi posibilitatea de a upgrada memoria până la 512 MB (TransFlash). Razr, celebrul model care a făcut atâta vâlvă, are un urmaş mai performant, V3i, dotat cu cameră de 1,23 megapixeli, MP3 player şi card de memorie (MicroSD). Abia aştept să-mi „upgradez" şi eu vechiul V3 de care am fost foarte mulţumit!

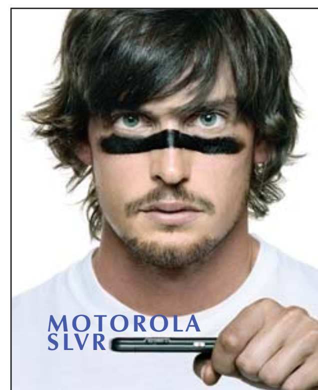
MOTOROLA L6





MOTOROLA
RAZR V3i





MOTOROLA
SLVR



SONY ERICSSON W950



La standul companiei Sony Ericsson m-am putut delecta cu imaginile clare ale proaspăt lansatelor modele K800 şi K790, care poartă marca Cyber-Shot şi integrează camere de 3,2 megapixeli cu Autofocus, bliţ Xenon şi BestPic (o tehnologie proprietară). Am rămas impresionat şi de modelul W950, un telefon care va fi cu siguranţă apreciat de fanii muzicii, datorită celor 4GB capacitate de stocare, ecranului tactil şi tehnologiei Walkman.

SONY ERICSSON K800





Trecând şi pe la standul celei mai noi companii rezultată din achiziţionarea de către compania BenQ a diviziei de telefoane mobile a celor de la Samsung, trebuie să admit că am fost mai mult impresionat de stand decât de oferta de telefoane. Totuşi modelele EF81, un telefon cu un design deosebit de elegant şi EF91, care oferă transfer de date rapid prin HSDPA, Video streaming şi descărcare în timp real, mi-au lăsat o plăcută impresie.

BenQ
Enjoyment Matters

PANTECH

Compania Pantech a prezentat în standul F59, Hala 26, peste 40 de dispozitive mobile (majoritatea modele GSM, însă şi câteva UMTS şi CDMA). Am avut plăcerea să fac cunoştinţă cu Pantech anul trecut, tot la CeBIT, compania coreană care este al 7-lea producător de telefoane mobile din lume. Au intrat deja pe piaţa din SUA şi în câteva ţări europene, iar acum intenţionează să se extindă în toată lumea.
Un model nou, G-6200 este dotat cu recunoaşterea amprentelor, şi a primit premiul 2006 iF Design. Telefonul are cameră de 2 megapixeli, un program de editare a fotografiilor, MP3 player, Bluetooth. Pantech pretinde că a fost prima companie care în anul 2004 a introdus tehnologia de recunoaştere a amprentelor pentru a proteja telefoanele mobile de folosirea neautorizată.



La CeBIT 2006 prezenţa companiilor din Asia/Pacific a fost mai numeroasă ca niciodată. Bineînţeles că la tot pasul dădeam peste tot felul de „chinezării" mai mult sau mai puţin dubioase, în special copii ale produselor celor de la Apple, carcase sau headseturi Bluetooth de aceeaşi formă şi culoare, diferenţiate doar de către un logo pompos. Pun la îndoială calitatea acestor produse, mai ales că am mai avut în trecut experienţe neplăcute... Totuşi la unele standuri am întâlnit şi produse care măcar din punct de vedere al ideii m-au determinat să rămân şi să aflu mai multe detalii.
Headseturile Bluetooth, playerele media portabile şi accesoriile pentru telefoanele mobile au reprezentat o mare parte din produsele expuse.

Jabra



La standul Jabra, liderul mondial în producerea de headseturi Bluetooth, am discutat despre viitorul companiei, şi am aflat despre tendinţele migrării către segmentul audio profesional, prin producerea de dispozitive şi accesorii de calitate nu pentru MP3 playere cum poate ai fi tentat să crezi, ci pentru telefoane mobile, o piaţă pe care Jabra o consideră una de mare viitor. Am avut ocazia să mă conving personal testând căştile Bluetooth Jabra BT 620s. În segmentul headseturilor, modelul BT 160 mi-a plăcut în mod deosebit. Cântărind doar 16 grame, acesta se livrează cu 33 de feţe interschimbabile pentru a se asorta cu îmbrăcămintea, iar dacă intri pe situl www.jabra.com, poţi să creezi tu designul dorit.



OvisLink Corp.

Este o companie înfiinţată în anul 1993 în Taiwan care oferă soluţii pentru reţelistică, având peste 200 de produse şi sute de distribuitori pe tot globul.
În anul 2001, OvisLink Corp. a lansat seria de produse Air Live, despre care am avut plăcerea să discut cu doamna Liba Krejzlikova, manager de marketing în cadrul companiei. Dânsa mi-a pus la dispoziţie căştile Bluetooth Stereo BT-120HP cu microfon încorporat, pe care le-am şi testat şi de care am fost impresionat. Acestea pot fi conectate la telefonul mobil, la calculator, iPod sau alte gadgeturi prin intermediul unor accesorii opţionale. Pe casca dreaptă dispui de un joystick pentru a putea controla volumul şi a schimba piesele pe care le asculţi.



AIR LIVE BT-120HP

DIVERTISMENT no comment...



















no comment...



















Kodak V570 cu diamante din Kuwait – preţ 20.000 USD

Kodak face echipă cu Kuwait Diamonds, camera Kodak V570 fiind decorată cu 75 de diamante briliante. Kodak şi Kuwait oferă camera Kodak V570 personalizată cu fiecare actriţă nominalizată la Oscar. Iniţialele actriţei vor fi scrise cu diamante. Cu o valoare de 20.000 USD acesta este un cadou extraordinar! Una din următoarele actriţe: Reese Witherspoon, Charlize Theron, Keira Knightley, Felicity Huffman sau Judi Dench, va avea norocul să primească un astfel de cadou!



Motorola SLVR L6 de culoare roz !

Versiunea roz a noului Motorola SLVR L6 este exclusiv disponibilă pe situl Carphone Warehouse doar în luna martie, după care va fi distribuit în întreaga lume. L6 este foarte subţire, dispune de o cameră VGA cu zoom digital, Bluetooth şi rulează iTunes.



Ceas de mană Seiko cu Bluetooth



Seiko Bluetooth TR-006 va fi disponibil începând cu anul 2007. Prototipul acestui ceas Bluetooth este prea mare. Ceasurile mari îmi plac, însă acest ceas este aproape de mărimea unui telefon mobil. Însă, care este rolul acestui ceas? Poate afişa telefoanele primite, mesaje şi notificări, caracteristici foarte utile. De asemenea, ceasul Seiko BT te atenţionează dacă ţi-ai uitat acasă telefonul!

Căşti Sharkoon 5.1 Dolby Surround cu decodor

Sharkoon va prezenta în curând o nouă pereche de căşti 5.1 Dolby Surround cu decodor Dolby Digital. Sharkoon X-Tatic 5.1 suportă sunetul sereo, Dolby Digital 5.1 şi Dolby Digital 2.0.



ATI plănuieşte să cumpere producătorul de cipuri grafice XGI

Oficialii de la ATI au refuzat să comenteze ştirea!



ATI Technologies, producătorul majoritar de plăci grafice şi procesoare multimedia pentru PC şi aplicaţii multimedia a anunţat recent că plănuişte să cumpere un mic producător de plăci grafice, XGI Technologies. Situl chinezesc HardSpell a spus că ATI va anunţa în curând achiziţia lui XGI. Acest anunţ nu este primul pe care l-a făcut ATI legat de achiziţia lui XGI. În 2004 compania ATI era aproape hotărâtă să cumpere XGI însă, la acea vreme, analişti au sfătuit compania ATI să mai aştepte. Preţul pe care ATI ar fi trebuit să îl plătească pentru achiziţia lui XGI în 2004 era de 75 de milioane USD. Recent, corporaţia NVIDIA, rivalul lui ATI, a cumpărat Uli Electronics, un mic producător de cipseturi din Taiwan, pentru a-şi face mai simţită prezenţa în Asia şi pentru a beneficia de câteva tehnologii valoroase. Motivul pentru care ATI ar achiziţiona XGI ar putea fi similar.

Plăcile ATI de acum mai accesibile!

ATI Radeon X1900 XTX va costa 549 USD

Datorită lansării pe piaţă a seriei noi de plăci GeForce 7900, ATI Technologies s-ar putea să reducă preţurile la plăcile grafice din seria Radeon X1000. Astfel, scăderea de preţuri va permite companiei din Markham, Ontario, să fie mult mai eficientă în faţa competiţiei de la NVIDIA.

După scăderea preţurilor, Radeon X1900 XTX va costa 549 USD, preţul plăcii Radeon X1900 XT va coborî la 479 USD, în timp ce produse ca şi Radeon X1800 XT cu 512 MB sau 256 MB vor costa în jurul sumei de 299 USD. Nvidia a spus imediat după lansarea plăcii GeForce 7900 GTX 512MB că preţul ei va fi de 499 USD, în timp ce GeForce 7900 GT va costa 299 USD. Producătorul a sugerat un preţ de retail pentru placa GeForce 7800 GTX 512 în jurul a 400 USD. Radeon X1800 GTO va costa între 199 şi 249 USD, iar X1600 XT şi X1600 PRO vor costa 149 şi respectiv 109 USD în această vară. Oficiali ai companiei ATI nu au comentat această ştire.



Toshiba va lansa în această lună playere HD DVD

Sunt mai multe opţiuni hardware decât filme în format HD DVD. Sony a anunţat că la momentul lansării playerelor HD DVD va fi prezentat un singur player, produs de Samsung, iar Toshiba a spus că va oferi două playere la sfârşitul lunii martie. La început va fi HD-A1, un player HD DVD care costa 500 USD, jumătate din preţul unui player Blu-ray produs de Samsung. Al doilea model oferit de Toshiba va fi HD-XA1, care integrează câteva actualizări suplimentare şi costă 800 USD. Playerele HD DVD sunt compatibile cu formatele DVD şi CD. Suportul video oferit de cele două modele de la Toshiba este identic, iar clienţii ar putea fi dezamăgiţi de acest fapt. Astfel, modele nu suportă rezoluţia maximă de 1920x1080 pixeli (1080p), ci sunt limitate la 720p/1080i. Compania nu a menţionat care filme vor fi disponibile în format HD DVD în momentul lansării, pe situri sunt disponibile o listă de 43 de titluri în format HD DVD.

TOSHIBA



Microsoft consideră că Open Office.org e cu 10 ani în urmă

Ca şi manager general, la Information Worker Group în corporaţia Microsoft, Alan Yates dezvoltă şi ghidează noile iniţiative de afaceri pentru produsele grupului Office la Redmond. În timp ce noi toţi aşteptăm lansarea pachetului Office 2007, care este promis pentru sfârşitul lui 2006, Yates spune că rivalul open source, Open Office.org 2.0, este cu 10 ani mai vechi. În concordanţă cu declaraţiile lui Yates, sunt multe motive pentru oamenii care plătesc 500 USD sau mai mult pentru achiziţionarea pachetului Microsoft Office, în loc să nu plătească nimic pentru o copie a lui Open Office 2.0, care face acelaşi lucru. "Depinde foarte mult de ce fel de muncă trebuie să faci. Sigur, dacă vrei să scrii câteva cuvinte sau ceva asemănător, Open Office este ok! Adevărul este dureros dacă ne gândim că Open Office.org a fost proiectat să rezolve probleme la care Microsoft s-a concetrat acum 10 ani când moda era un singur utilizator la un singur calculator", a spus Yates. "Atât lumea, cât şi softurile Microsoft au crescut pentru a permite foarte uşor să foloseşti tehnicile avansate. Majoritatea documentelor concepute azi nu sunt făcute de un singur individ. Ele sunt concepute de mai mulţi oameni care lucrează la acel proiect în acelaşi timp. Ideea este că Open Office este suficient dacă nevoile sunt limitate pentru că a fost proiectat asemănător cu produsele Microsoft Office de acum 10 ani!", a adăugat Yates.



Olympus Stylus 720 SW este foarte rezistent!

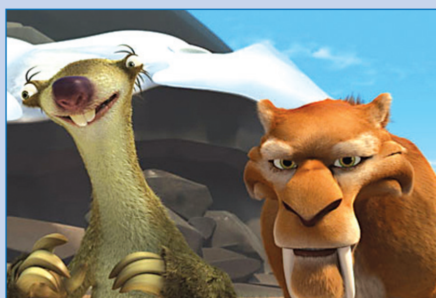


Olympus a lansat o serie de cca. 10 camera noi. Unele dintre ele sunt rezistente sub apă, iar Stylus 720 SW este rezistent la şocuri. Olympus Stylus 720 SW este rezistent sub apă la 3 matri. Poţi să scapi camera de la 1,5 m şi aceasta nu va păţi nimic. După cum poţi observa şi în fotografie, camera este plină de noroi. Camera Olympus Stylus 720SW va fi lansată pe piaţă pe 20 aprilie. Amazon.com primeşte precomenzi, iar preţul de achiziţie este de 399,99 USD.





Remus Zoica
remus@myc.ro









ICE AGE 2 THE MELTDOWN

Printr-o campanie de marketing foarte bine pusă la punct, studioul Blue Sky a reuşit să transforme prima parte a filmului Ice Age, dintr-o oarecare animaţie computerizată într-una dintre cele mai mari succese ale anului 2002. Foarte ingenios, în trailerele primei versiuni ne-au fost făcute publice puţine informaţii legate de povestea filmului (aşa s-a întâmplat şi la partea a doua). În schimb, superstarul din pielea veveriţei, pe care toţi îl aşteptam, s-a dovedit a fi doar o introducere în stilul de parodie care urma a fi prezentat.

Cum a fost făcut Ice Age-ul?

După un scurt declin al departamentului de animaţie Blue Sky Studios din anul 2000, puţină lume a mai crezut în revenirea pe piaţă în acest

„Ice Age a fost unul dintre cele mai mari impulsuri pe care le-a avut domeniul animaţiei computerizate"

domeniu. În jurul anului 2001 piaţa filmelor de animaţie a explodat brusc, apărând titluri precum Shrek sau Monsters Inc, care au avut încasări de peste 250 de milioane de dolari. Nici Fox-ul nu se putea lăsa uitării şi cu o ultimă forţă a lansat pe piaţă filmul Ice Age. Succesul pe care l-a avut a fost unul dintre cele mai mari impulsuri pe care le-a avut domeniul animaţiei computerizate. Unul dintre noile avantaje de care a beneficiat studioul de animaţie a fost folosirea tehnicii Raytracing-ului. „Am avut adevăraţi experţi din domeniul fizicii în echipă pentru a înţelege modul de propagare a luminii şi a o reprezenta pe calculator ", a declarat Chris Wedge, directorul de animaţie al studioului. Raytracing-ul este un algoritm de randare care funcţionează prin trimiterea unei raze de lumină din punctul de vedere al utilizatorului asupra scenei. Dacă raza întâlneşte un obiect, o altă rază secundară porneşte în direcţia normalei şi parcurge scena până la întâlnirea altui obiect (pe care va cădea umbra). Dacă pe parcurs este întâlnită o suprafaţă transparentă raza pătrunde prin acel obiect şi continuă în direcţia indicată de indicele de refracţie. În această metodă marea problemă o prezintă neuniformizarea marginilor (denumită aliasing) datorată distanţei dintre razele trimise. Cu toate piedicile întâlnite la acea vreme, Chris Wedge a declarat că filmul Ice Age a fost o balansare perfectă între realism şi libertatea artistică.

Mai multe despre veveriţa erou

Se pare că conceptul din spatele veveriţei nu aparţine producătorilor filmului Ice Age. Intitulată „Scrat", după unele afirmaţii ea a fost inventată de Ivy Supersonic (www.ivysupersonic.com). Numele provenea de la o combinaţie între cuvântul veveriţă (squirrel) şi cuvântul şoarece (rat) şi era folosit pentru descrierea rozătoarelor din New York. Combinaţia a fost făcută şi înregistrată pentru o linie de produse înainte de lansarea filmului, dar cuvântul era scris aşa: „scrat". Producătorii filmului au schimbat doar o literă şi au cucerit piaţa cu această idee. Ei şi-au asumat riscul şi acum se pare că procesul este încă în curs de desfăşurare. De partea oricui s-ar afla dreptatea în acest caz, să nu uităm că cei de la Blue Sky Studios au reuşit să construiască un nou personaj foarte plăcut, chiar dacă numele de botez a fost „împrumutat".

Câte ceva despre Ice Age 2

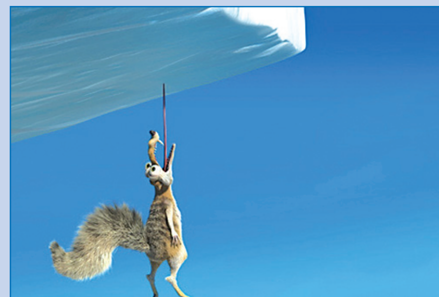
Povestea continuă, Manny, Sid şi Diego se află într-o călătorie provocată de sfârşitul erei glaciare. Toate animalele se bucură de priveliştile unei noi lumi în care apa pătrunde peste tot, dar nu realizează primejdia care le aşteaptă. Cei trei eroi trebuie să le avertizeze şi să găsească o modalitate de scăpare din acest pericol. Pe drum, grupului celor trei i se mai alătură câteva personaje, printre care şi un alt mamut, pe nume Ellie. Filmul va fi lansat la sfârşitul acestei luni, iar trailer-ul îl veţi putea viziona pe CD-ul revistei sau la adresa www.iceagemovie.com. Probabil că la puţin timp după lansarea lui vom afla şi piedicile din domeniul tehnicii care s-au ridicat în calea producătorilor pentru realizarea filmului. Şi, în final, să nu uităm că veveriţa va săpa, va înota, se va învârti, va mirosi, se va lupta, va aluneca, va zbura, va căuta mult doritele alune, şi îi va ajuta pe eroii noştri să salveze lumea!



















Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

XGL
Revoluţia Linux-ului tridimensional

Acum un an scriam despre Looking Glass cum că ar putea reprezenta viitorul deskop-ului 3D în Linux. Băşica s-a cam dezumflat când am văzut că proiectul nu prea face progrese şi că nu este susţinut decât de un cerc restrâns de programatori din jurul companiei Sun Microsystems. Acum a apărut ceva nou la orizont. Ceva mai bun. Ceva practic. Ceva cu viitor aproape cert.

Se numeşte XGL şi s-a născut la Novell.



În februarie Novell a aruncat bomba: a anunţat că a dezvoltat un înlocuitor pentru serverul X. Cea mai mare parte a utilizatorilor Linux a fost entuziasmată dar au existat câţiva care au criticat Novell pentru că a parcurs paşii preliminari ai dezvoltării în secret, fără să anunţe pe nimeni. XGL este open-source dar a fost conceput in-house – zic eu – ca o modalitate de a arunca Novell în faţa RedHat în ceea ce priveşte inovaţiile din Linux. Dacă Novell ar fi dat de la început publicului codul-sursă, acesta ar fi putut fi folosit de toate distribuţiile. Astfel în schimb, a prezentat un cod sursă funcţional, gata de a fi utilizat.

Fără doar şi poate XGL este viitorul. Făcând uz de anumite componente cum ar fi compiz, XGL oferă utilizatorului de rând un mediu de lucru tridimensional care se "mişcă" extrem de bine. "Prea bine" aş spune. Faţă de ceea ce oferă în prezent actualele build-uri Vista, XGL este nu cu unul, ci doi paşi în faţă. Dacă pentru Vista avem nevoie de minim 1Gb memorie RAM, procesor de vreo 3GHz şi placă video de ultimă generaţie pentru a face uz de toate efectele interfeţei grafice, pentru XGL avem nevoie de măcar un GeForce 2 MX 400, procesor de 1GHz şi minim 256RAM. Diferenţa dintre cerinţele hardware este foarte mare. Acelaşi lucru l-aş putea spune şi despre posibilităţile interfeţei grafice.

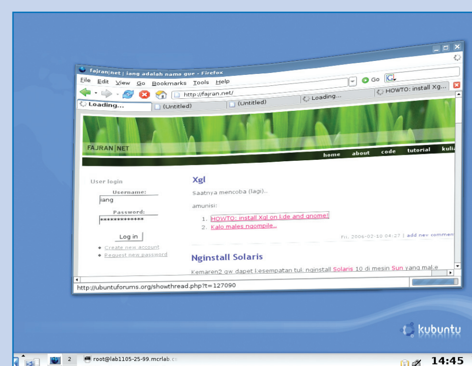
XGL oferă transparenţă reală. Prin "transparenţă reală" înţeleg faptul că un program nu se foloseşte de redesenarea background-ului din spatele ferestrei transparente, cadru cu cadru (dând acel efect nu chiar "cool" de sacadare), ci se foloseşte de OpenGL pentru a face o tranziţie în timp real a elementelor din spatele acesteia. Astfel, dacă ofer transparenţă aplicaţiei Amarok, când voi plimba fereastra pe ecran, aceasta nu va sacada.

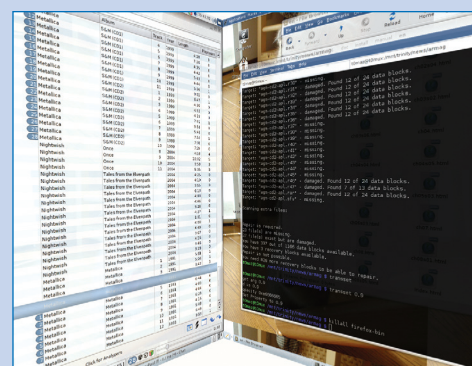


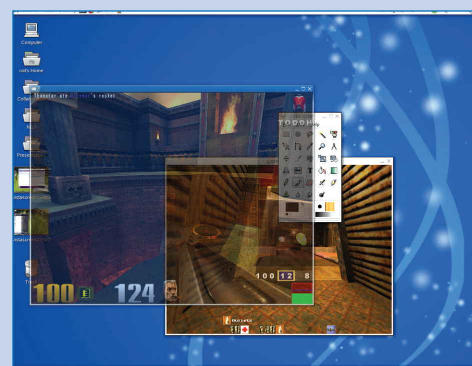
Un film rulând pe colţul dintre două desktop-uri virtuale

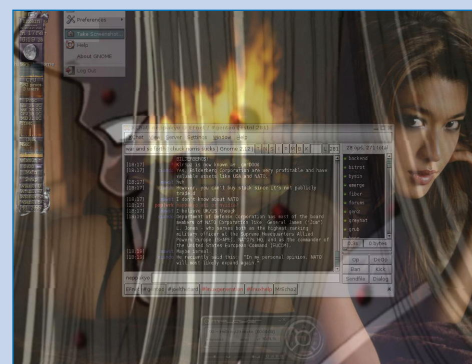
Prezentare video pe CD-ul revistei











Folosind XGL, desktop-ul se transformă într-un cub tridimensional. Putem naviga printre cele patru desktop-uri folosind Ctrl-Alt + săgeată-stânga/săgeată-dreapta sau roting cubul în orice direcţie cu Ctrl-Alt-Click pe desktop.

Cu Ctrl-Alt-Shift - Săgeată stânga/săgeată dreapta putem "apuca" fereastra activă şi să o mutăm pe un alt desktop într-o mişcare fluentă.

Ferestrele noi care se dechid, meniurile popup apar tremurând pe ecran, iar dacă apucăm o fereastră şi o mişcăm cu mausul vom vedea cum aceasta devine elastică.

Cu tasta F12 putem folosi un efect de genul Expose (OS X) prin care toate ferestrele deschise pe desktop-ul curent sunt aranjate una lângă cealaltă sub forma unor thumbnail-uri. Efectuarea unui click pe unul din thumbnail-uri va scoate în evidenţă fereastra respectivă, aducând-o în faţa celorlalte.

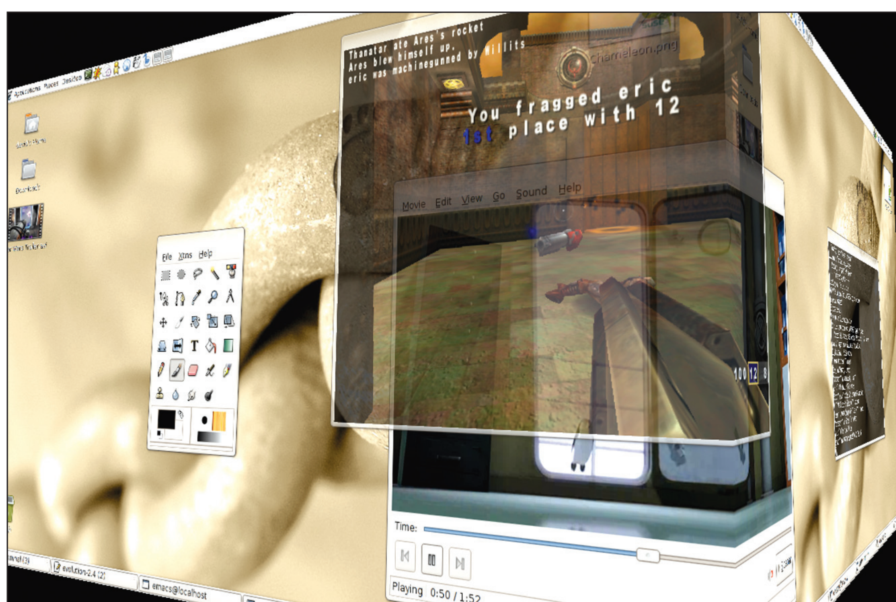
Alt-Tab ne prezintă acum mici thumbnail-uri ale ferestrelor şi aplicaţiilor deschise. Mai mult, dacă avem deschis un film care rulează în MPlayer sau alt player video, secvenţa video va fi redată şi în lista Alt-Tab.

Vorbind de filme: am testat XGL pe un P4 la 2,6GHz, 512RAM şi placă video Nvidia 5200FX. Am pornit cu VLC trei filme care rulau simultan, am activat cubul 3D şi l-am întors pe o parte. Filmele continuau să ruleze nestingherite, fără cea mai mică sacadare. Am putut trage unul din filme pe colţul cubului, astfel încât jumătate din fereastră să fie pe desktopul 2 iar cealaltă pe desktopul 3, iar fimul a continuat să ruleze.

Ce m-a vrăjit cu adevărat însă a fost faptul că, apucând fereastra VLC cu filmul şi mişcând-o pe ecran, efectul wobble şi-a demonstrat puterea din plin. Aveam o secvenţă video elastică. Am mişcat frenetic mausul, fereastra a început să danseze prin toate colţurile desktop-ului, dar filmul nu a pierdut nici măcar un frame, nu s-a blocat, nu a întrerupt partea audio. Video Lan Client a continuat să redea filmul ca şi cum nu se întâmpla nimic.

Nu pretind că la partea de hardware şi drivere cunoştinţele mele tehnice sunt îndestulătoare, dar m-am consultat cu colegii de la hardware şi mi s-a spus că, deocamdată, DirectX nu poate realiza ceea ce OpenGL tocmai făcea la mine pe ecran. Mai mult, având în vedere hardware-ul meu, performanţa era uluitoare.





Quake III Arena cu transparenţă reală rulând peste un film

Poţi de exemplu rula Quake II cu transparenţă peste un film redat în Mplayer, iar dacă reuşeşti să distingi între frame-urile filmului şi cele ale jocului, poţi termina cu succes primele misiuni.

Instalare

Am instalat XGL în Ubuntu Dapper Drake Flight 4 urmând indicaţiile de pe ubuntuforums.org. Tutoriale de instalare au apărut multe, şi având în vedere că XGL este încă experimental, instalarea nu e chiar uşoară. Asta pe lângă faptul că ce astăzi merge, mâine – după actualizare – nu mai funcţionează, şi atunci, din nou, trebuie consultat forumul. Am să încerc să redau aici cât mai pe scurt paşii pe care i-am făcut eu la prima instalare:

```
sudo apt-get update
sudo apt-get install nvidia-kernel-common nvidia-glx
```

(instalăm driverele NVidia)

```
sudo gedit /etc/X11/xorg.conf
```

(edităm `xorg.conf` şi ne asigurăm că modulul "glx" este activat iar "Glcore" şi "dri" sunt comentate)

```
#     Load    "GLcore"
#     Load    "dri"
      Load    "glx"
```

secţiunea "`Device`" din acelaşi fişier trebuie să arate astfel:

```
Section "Device"
Identifier- leave this line alone!
        Driver          "nvidia"
        BusID           "PCI:1:0:0"
        Option          "RenderAccel"
                        "true"
        Option
"AllowGLXWithComposite" "true"
EndSection
```

Acum să instalăm XGL:

```
sudo apt-get install compiz xserver-xgl
libgl1-mesa xserver-xorg libglitz-glx1
compiz-gnome
```

Acum să ne asigurăm că XGL porneşte la intrarea în Gnome:

```
sudo gedit /etc/gdm/gdm.conf-custom
```

Ştergem tot textul din `gdm.conf-custom` şi îl înlocuim cu următorul:

```
[daemon]
[security]
[xdmcp]
[gui]
[greeter]
[chooser]
[debug]
[servers]
0=Xgl
[server-Xgl]
name=Xgl server
command=/usr/bin/Xgl :0 -fullscreen -ac -
accel glx:pbuffer -accel xv:fbo
flexible=true
```

Acum vom crea un script cu ajutorul căruia vom porni compiz:

```
sudo gedit /usr/bin/startxgl
```

În fişierul nou creat introducem următoarele:

```
#!/bin/bash
gnome-window-decorator &  compiz —replace
gconf decoration wobbly fade minimize cube
rotate zoom scale move resize place
switcher &
```

Salvăm şi îl facem executabil:

```
sudo chmod 755 /usr/bin/startxgl
```

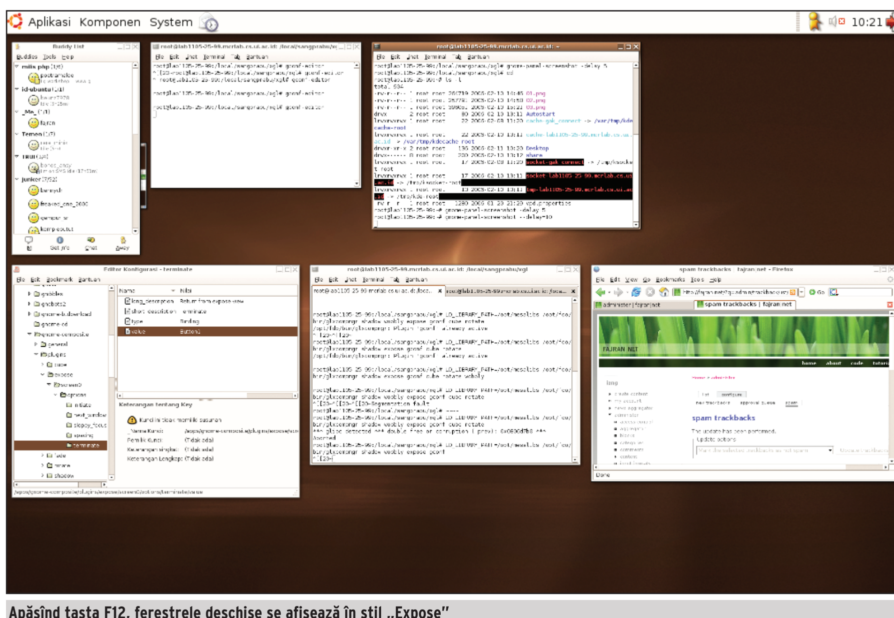
În acest punct reiniţializăm sistemul, ne logăm din nou în GDM, pornim Gnome şi într-un Terminal scriem

```
xmodmap /usr/share/xmodmap/xmodmap.us
```

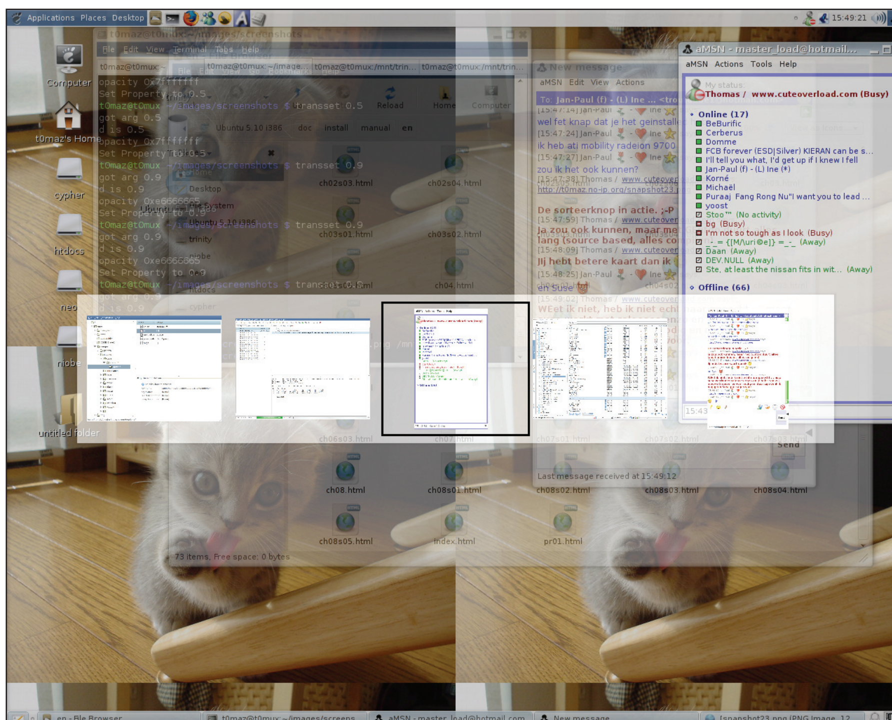
Apăsăm Alt-F2, scriem "`startxgl`" şi compiz ar trebui să înceapă să îşi facă treaba.

Performanţă

Ghidul de mai sus se aplică în cazul celor cu plăci grafice Nvidia. Problema cu aceste plăci grafice în cazul de faţă este faptul că efectul Wobble tinde să întârzie puţin în unele cazuri. Pentru a rezolva problema schimbăm rata de împrospătare la 60 de Hz.



Apăsînd tasta F12, ferestrele deschise se afişează în stil „Expose"



Lansăm gconf-editor, navigăm la *apps > compiz > general > screen0 > option*, dezactivăm opţiunea `"detect_refresh_rate"` după care setăm `"refresh_rate"` la 60.

Pentru a readuce rata de împrospătare la stadiul iniţial facem un

```
sudo rm /etc/gdm/gdm.conf-custom
```

Probleme şi soluţii

După cum am spus şi mai sus, ghidul pe care l-am urmat este cel de pe ubuntuforums.org. Cum Dapper Drake se bucură de actualizări aproape zilnice, în timp, acest tutorial s-ar putea să nu mai funcţioneze.

O altă problemă este faptul că acest tutorial funcţionează doar în anumite cazuri. De exemplu, cei cu plăci GeForce4 MX 440 AGP 8x se vor putea bucura de XGL doar dacă vor adăuga în `xorg.conf` linia

```
Option "NvAGP" "1"
```

la secţiunea "`Devices`".

Până acest articol va ajunge la tine, s-ar putea ca instalarea să se simplifice mult. Înainte să încerci cele de mai sus fă următoarele:

```
apt-get install xserver-xgl compiz
sudo gedit /etc/gdm/gdm.conf
```

adaugă la sfârşit liniile

```
[server-Xgl]
name=Xgl server
command=/usr/bin/Xgl -br -audit 0 -fullscreen -accel glx:pbuffer -accel xv:pbuffer
```

caută linia

```
0=Standard
```

şi schimb-o în

`0=Xgl` (`"1=Xgl"` pentru cei cu plăci video Ati)

Reporneşte GDM, intră din nou în Gnome, deschide un Terminal şi scrie

```
compiz —replace gconf move place resize scale wobbly fade cube rotate &
gnome-window-decorator &
```

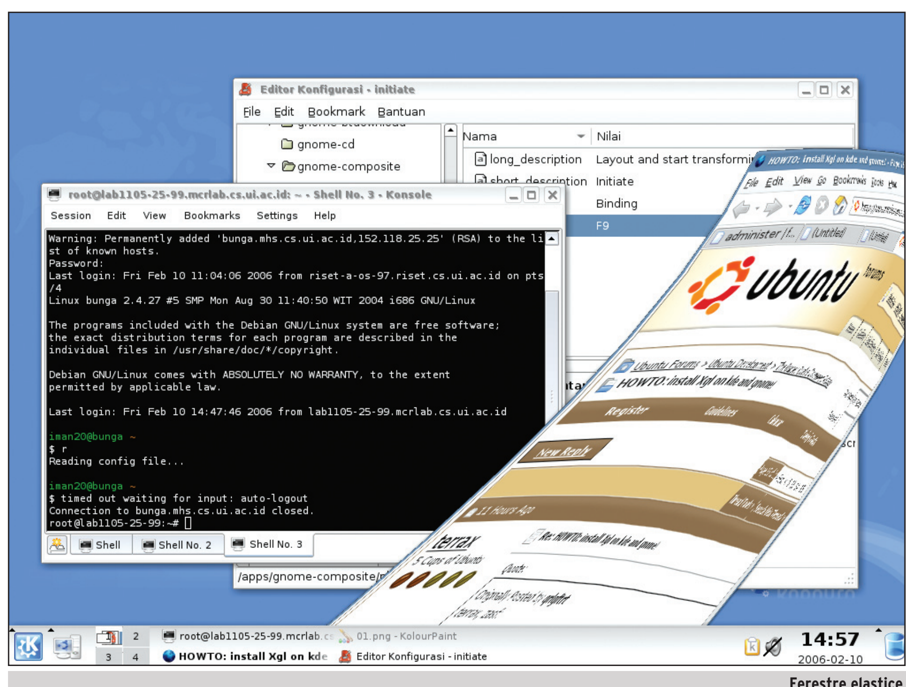
Probleme există şi la rularea aplicaţiilor. Pentru unii Mplayer funcţioează, pentru alţii nu. Unele aplicaţii bazate pe SDL nici măcar nu pornesc iar cei care jucau înainte World of Warcraft prin Cedega nu îl mai pot porni.

Cu riscul de a mă repeta, vă spun din nou că XGL este încă experimental. Dacă ceva vi se strică, dacă ceva nu vă mai porneşte, eu mă spăl pe mâini de pe acum :) Cel mai bine ar fi să instalaţi ultima versiune de development a distribuţiei Ubuntu (Dapper Drake Flight X) pe o partiţie separată şi să testaţi XGL acolo.

Concluzie

XGL este minunat. Este performant, nu necesită un hardware de ultimă generaţie pentru a rula, este plăcut din punct de vedere estetic, este futuristic, este ciudat... Nu sunt sigur dacă mă voi putea obişnui să lucrez cu o interfaţă 3D odată ce XGL va deveni o opţiune comună tuturor distribuţiilor Linux, dar ce este sigur e faptul că a depăşit Vista şi chiar şi OS X (în unele cazuri) în lupta pentru desktop-ul viitorului. Închipuiţi-vă peste jumătate de an cu un desktop KDE 4.0 compilat cu ultimul GCC şi folosind noul QT, rulând pe XGL, cu 2-3 theme-uri SuperKaramba şi un "torsmo" pe desktop...

Dacă pot rula filme cu transparenţă în mod fullscreen sau manevra desktop-ul precum făceau cei din filmele SF de la sfârşitul anilor '90, de ce aş da bani pe hardware nou ca să pot rula Vista? Securitate? Aplicaţii? Efecte grafice? Mulţumesc, dar rămân cu Linux!



Ferestre elastice



Window



Remus Zoica
remus@myc.ro

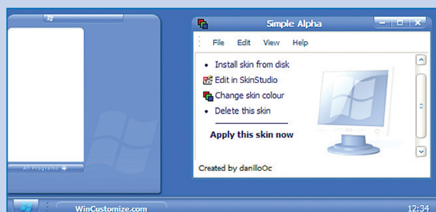
Oferă o nouă înfăţişare sistemului tău de operare

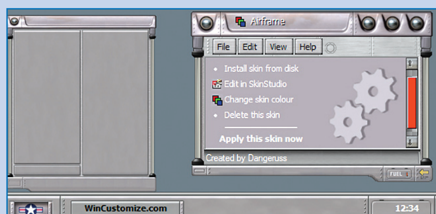
Folosind zi de zi calculatorul, la un moment dat ne vom plictisi de modul în care arată meniurile şi ferestrele sistemului de operare. În ultima perioadă s-a răspândit uimitor moda „skin"-urilor, şi multe din programele frecvent folosite au adoptat-o. Aceste noi moduri de „înfăţişare" a progamelor, accesibile printr-un singur clic, se dovedesc a fi printre cele mai bune metode de păstrare a utilizatorilor pe perioade îndelungate. Să recunoaştem, sistemul de operare a fost permanent instalalat pe calculatoarele noastre personale (în majoritatea cazurilor) şi a arătat identic de-a lungul timpului, chiar dacă programele folosite s-au schimbat. El este cel mai vechi şi din această cauză necesită cea mai radicală schimbare.

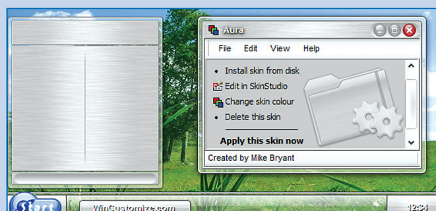
De peste şapte ani compania Stardock a oferit alternative vizuale interfeţei grafice obişnuite a sistemului de operare Windows. Programul pe care-l oferă, Window Blinds, este cel mai popular din lume, depăşind impresionantul număr de zece milioane de utilizatori. El este folosit chiar şi de compania Nintendo pentru promovarea unor jocuri precum Super Mario sau Legend of Zelda. Programul se încadrează în categoria celor mai frecvente descărcate de pe situl download.com. El este singurul program de acest fel recunoscut, certificat, şi chiar folosit de reprezentanţii companiei Microsoft.

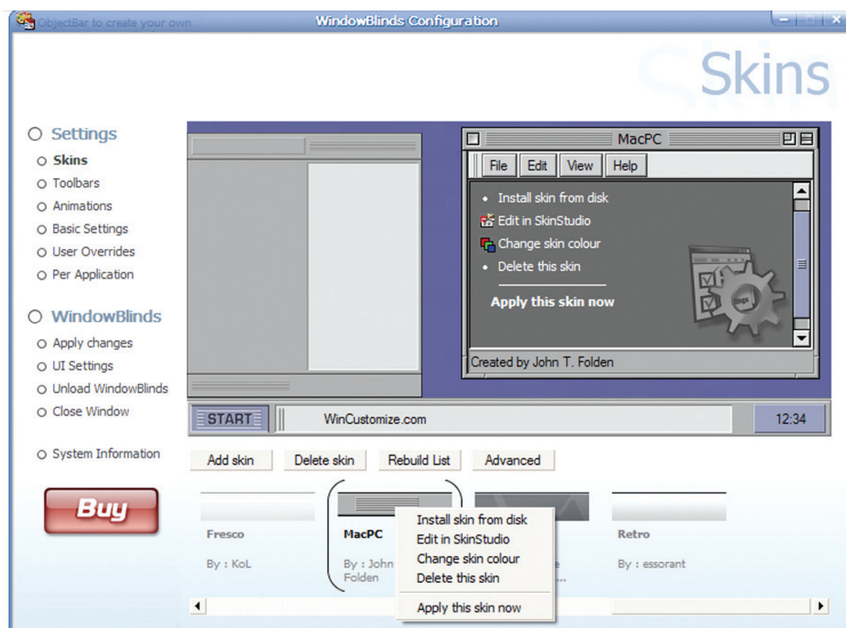
Aplicaţia a trecut de-a lungul anilor printr-o serie de restructurări majore datorită problemelor de stabilitate pe care le întâmpina, dar acum este renumită pentru siguranţa cu care

Printre skin-uri vom găsi următoarele:









Blinds

rulează. De la versiunea 4.0 programul se foloseşte de metodele de accelerare hardware implementate în placa video şi va utiliza mai puţine resurse ale sistemului. El rulează ca o extensie a modulului [Themes] a Windowsului şi nu necesită un alt program încărcat în memorie pentru rulare. Poate atinge o performanţă uimitoare, pentru unele cazuri dezvoltatorii mărturisesc că întrece modul standard „GUI" (Graphical User Interface) al sistemului de operare. Compatibilitatea cu programele a fost şi ea îmbunătăţită, iar acum problemele de acest fel sunt extrem de puţine.

Programul poate fi accesat şi ca o componentă a suitei ObjectDesktop (objectdesktop.net), pachet dezvoltat pentru a satisface toate cerinţele celor mai „dependenţi" utilizatori de modul în care arată sistemul lor de operare (care conţine şi alte aplicaţii precum ControlCenter, DesktopX, IconPackager, ObjectBar, Skinstudio sau WindowFX pe care le poţi testa separat).

Cum funcţionează programul?

Există două moduri în care ne sunt desenate ferestrele în timp ce lucrăm pe calculator. În primul mod, programul apelează la sistemul de operare pentru a le desena. Aici intervine Window Blinds, preia funcţiile, adaugă modificările de rigoare, rezolvă el tot ce trebuia să facă implicit sistemul de operare şi transmite programului înapoi confirmările. În acest caz toate funcţionează perfect. În al doilea mod, alte programe nu apelează la sistemul de operare pentru a-i desena ferestrele, le generează singure. Aici Window Blinds nu poate interveni, dar există şi cazuri rare în care vor apărea conflicte. Ele se pot rezolva din modulul special denumit „Per Application Settings". După luni de testare, dezvoltatorii programului au reuşit să reducă din numărul acestor aplicaţii prin adaptarea rutinelor standard la cazurile lor specifice. Dar trebuie să fim înţelegători cu ei dacă vom găsi aplicaţii care nu funcţionează, pentru că nu pot testa toate programele existente, şi nicidecum cele care au apărut după lansarea programului. Simplu, dacă o aplicaţie nu merge, o poţi exclude sau folosi un skin de bază.

Mod de lucru

După instalarea programului va trebui să resetezi calculatorul pentru ca acesta să poată interveni la desenarea interfeţei. Programul va fi lansat automat. Înainte de aplicarea skin-urilor vei putea vedea efectul pe care îl au într-o fereastră mare de previzualizare. În partea stângă a interfeţei găsim meniul (putem fi derutaţi la început de poziţia la care este aşezat în pagină), iar în partea inferioară vom găsi skin-urile care urmează a fi aplicate. Activezi unul prin clic-dreapta asupra lui şi alegerea opţiunii [Apply this skin now]. Tot din acest meniu îl vei putea modifica - schimba culoarea, sau poţi chiar aplica modificări avansate prin [Edit in Skin Studio] – un program special pe care trebuie să îl descarci separat. Poţi încărca unul dintre skin-urile existente, sau poţi descărca unul din colecţia de peste 3700 disponibile gratuit pe Internet. Prin clic pe butonul [Wincustomize.com] vei accesa librăria online a acestui program.

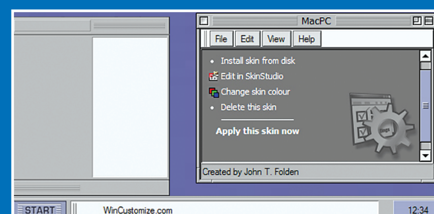
În modul „Advanced" avem la dispoziţie o fereastră mai largă, o modalitate de sortare şi una de căutare pentru colecţia „în creştere" de skin-uri personale.

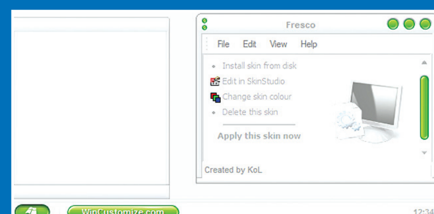
Din secţiunea [Basic Settings] vei putea activa sau dezactiva diverse facilităţi – imaginea de fundal, iconurile sau marginile.

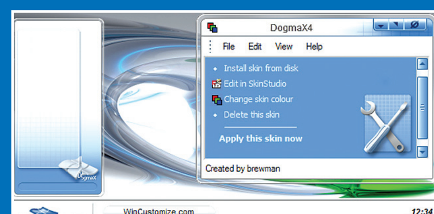
Pentru a crea un skin va trebui să descarci programul Skin Studio de la adresa www.stardock.com/products/skinstudio/downloads.asp.

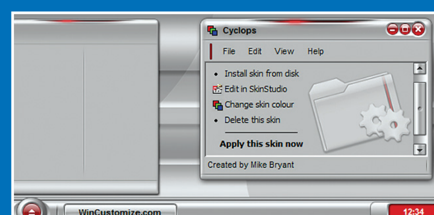
Atât programul Window Blinds, cât şi Skin Studio pot fi testate o perioadă lungă de timp (30 de zile), sunt destul de ieftine în comparaţie cu alte programe şi le găseşti pentru testare pe CD-ul revistei. Şi să nu uităm că cele 3700 de skin-uri existente pe Internet ne vor ajunge timp de 10 ani dacă alegem unul nou în fiecare zi!

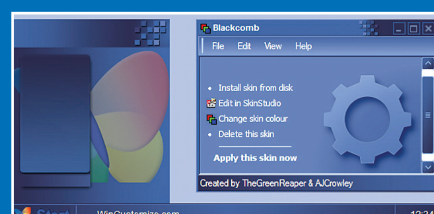
Printre skin-uri vom găsi următoarele:













Comunităţi online



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Este greu în general să vorbim despre comunităţi fără a asocia inevitabil acest termen cu „comunicarea". Iar Internetul a devenit şi continuă să se transforme într-o platformă, un suport pentru îmbunătăţirea procesului de comunicare. Şi, în mod evident, comunităţile se formează şi se dezvoltă oriunde două sau mai multe persoane interacţionează.

Istoria fenomenului, destul de scurtă, în jur de 40 de ani, a fost însă una bogată şi tumultoasă. Iar aceasta îşi are originile la sfârşitul anilor '60, când ARPA anticipa apariţia comunităţilor virtuale. A urmat emailul, inventat de ARPANET în 1971, listserverele în 1975, BB-urile (Bulletin Boards), grupurile de ştiri Usenet, chatul, blogurile, forumurile, şi ajungându-se în ziua de azi la VoIP şi conferinţe video online de înaltă calitate, la care pionierii Internetului nu cred să fi visat.

Comunitate

Dacă am consulta dicţionarul, prima definiţie a termenului comunitate sună astfel: „un grup de indivizi care trăiesc în aceeaşi localitate şi sub aceeaşi guvernare"; următoarea însă, ne spune: „un grup de indivizi având aceleaşi interese/interese comune". Internetul nu este o „localitate" şi nu are o guvernare anume. E mai mult o imensă „junglă virtuală". În ciuda acestui fapt este un loc propice înfiinţării şi dezvoltării comunităţilor, fiindcă nu presupune ca indivizii să fie în acelaşi loc, doar să aibă interese comune. Şi aceasta datorită în primul rând suportului tehnic şi a uşurinţei de aderare la o astfel de comunitate. Însă lucrurile nu sunt atât de simple pe cât par la prima vedere. Iar dacă e să vorbim despre comunităţi, există două mari situaţii în care te poţi afla: ca şi „creator" al unei comunităţi şi membru al acesteia sau doar membru.

Prima situaţie menţionată este cea pe care o am în vedere în acest articol. Tu, persoană care pui bazele unei comunităţi online. Ce trebuie să ştii, ce trebuie să faci sau ce nu trebuie să faci, vei vedea în continuarea articolului.

Motivele

Această temă implică atât cunoştinţe temeinice de sociologie, cât şi experienţă online, timp petrecut pe Internet alături de utilizatori din toată lumea. Nu am pretenţia că deţin teoria în degetul mic, dar experienţa acumulată într-un deceniu de utilizare a Internetului, precum şi părerile şi sfaturile unor specialişti, m-au determinat să scriu câte ceva despre acest subiect.

Primul lucru pe care trebuie să-l faci înainte de a te gândi să-ţi creezi un sit, nucleu în jurul căruia să aduni cât mai mulţi utilizatori ai PC-ului, este să te întrebi: „de ce?" Care este motivul pentru care doreşti o astfel de comunitate? Iar aici, probabil cele mai importante ar fi:

- ai o mare pasiune, de exemplu baschetul, şi doreşti să-ţi împărtăşeşti opiniile legate de acest

subiect cu cât mai multă lume;

- comunităţile online importante sunt generatoare de venituri, iar întreţinerea lor devine o meserie bănoasă;

- poţi să te foloseşti de înfiinţarea unei comunităţi de succes pentru a te face cunoscut şi a-ţi atinge alte scopuri (de exemplu, să ajungi să lucrezi într-o companie importantă);

- nu în ultimul rând, poate cel mai altruist motiv, este posibilitatea pe care o oferi anumitor persoane de a scăpa de inhibiţii şi de a se adapta şi integra mai uşor în societate (şi asta deoarece atunci când faci parte dintr-o comunitate pe Web, nu îi cunoşti pe majoritatea celor cu care interacţionezi, ceea ce te scapă de prejudecăţi şi complexe).

Dacă tu ai motivele tale, şi utilizatorii trebuie să aibă nişte motive pentru a adera la o comunitate şi a fi membri fideli. Aşa că va trebui să-ţi pui întrebarea: de ce ar reveni utilizatorii pe situl meu? Iar la întrebarea aceasta vom afla împreună răspunsul, însă nu înainte de a trec în revistă aspectele „tehnice" şi instrumentele pe care le ai la dispoziţie pentru a te apuca de lucru.

Bloguri, forumuri, chaturi şi tot tacâmul...

Nu există foarte multe modalităţi prin care se poate încuraja spiritul şi „feeling-ul" vieţii petrecute online, sau chiar dacă există, sunt prea ştiinţifice şi puţin accesibile publicului larg. Iar aceasta este într-adevăr munca mai dificilă, însă, după cum vei vedea, responsabilitatea nu apasă doar pe umerii tăi. Dar partea mai simplă, şi totodată mai tehnică este cea care ne interesează cel mai mult, pe noi, cei din lumea IT-ului.

Modul în care se comunică poate să fie asincron (emailul, listserverele, forumurile, grupurile de ştiri Usenet), ceea ce înseamnă că participanţii la discuţii nu trebuie să fie coprezenţi în timp, sau sincron (IRC, mesagerie instantanee), situaţie în care participanţii la discuţie se găsesc „faţă în faţă". Primele se evidenţiază prin mesaje de dimensiuni mai mari, mai bine gândite, în timp ce a doua categorie este caracterizată de spontaneitate şi mesaje scurte. Ambele au atuurile şi dezavantajele lor, iar în continuare vom vedea pe scurt cele mai importante şi ce le este specific.

BB-uri şi/sau forumuri – BB-urile sunt forumuri electronice unde utilizatorii postează mesaje şi articole pe diferite teme. Sistemul este simplu. Un forum are unul sau mai mulţi administratori (moderatori), teme de discuţii şi persoanele care postează. Aceştia pot fi membri (este necesară înregistrarea) sau invitaţi (nu este necesară crearea unui nume de utilizator). Odată tema de discuţie aleasă, utilizatorii postează pe rând opinii şi reacţii la replicile altora, moderatorii fiind cei care decid dacă un post poate fi sau nu păstrat. Şi aceasta deoarece forumurile au, sau ar trebui să aibă, reguli clare şi bine stabilite referitoare la comportamentul şi interacţiunea membrilor comunităţii.

Dacă nu eşti as în programare şi, în consecinţă, nu vei putea crea un forum „from scratch" există forumuri gratuite (phpBB de exemplu - http://sourceforge.net/projects/phpbb/) sau plătite. Bineînţeles că vei avea nevoie de ceva cunoştinţe de programare pentru a-l pune la punct însă, dacă nu ai, va trebui să ceri ajutorul unui prieten sau al unui specialist.

Blogul – prescurtare de la weblog, blogul este un jurnal online actualizat frecvent, şi care se diferenţiază de forum prin faptul că ultimul post este primul în listă. Blogul reprezintă în general personalitatea autorului sitului respectiv, însă a devenit un obicei ca şi alţi utilizatori să poată contribui la dezvoltarea şi întreţinerea unui blog.

Emailul – este un mijloc de comunicare specific în primul rând schimbului de informaţii sau opinii între doi utilizatori, însă se poate transforma şi într-un mod de informare general prin posibilitatea de a trimite odată acelaşi mesaj mai multor persoane. Partea mai puţin plăcută e că în acest mod s-a născut „spamul", care dă atâta bătaie de cap furnizorilor de servicii de Internet, administratorilor de reţea şi utilizatorilor.

IRC – puţini dintre cei care au intrat în contact cu Internetul nu au auzit de mIRC. Mircul este un client IRC (Internet Relay Chat) shareware pentru Windows, IRC-ul fiind unul dintre cele mai populare şi mai interactive servicii ale Internetului. Mircul a dus la crearea unor importante comunităţi online, formate în general din tineri, care discută, îşi dau întâlniri, joacă TRIVIA, schimbă fişiere etc. Tot ce ai de făcut pentru a te alătura acestei comunităţi este să intri pe www.mirc.com, descarci şi instalezi programul, îţi creezi un nume de utilizator şi, de aici încolo, ce vei face în continuare, depinde doar de tine şi de imaginaţia ta!

Mesagerie instantanee – Yahoo Messenger, MSN Messenger, AOL, Skype, câteva dintre cele mai cunoscute şi mai complexe programe pe care utilizatorii le au la dispoziţie pentru a interacţiona într-un mod cât mai real. Mesageria instantanee presupune descărcarea şi instalarea unui software, crearea unui nume de utilizator şi adăugarea de noi prieteni în listă. Nu ai prieteni sau ID-uri de messenger? Nici o problemă! Există deja comunităţi formate, care aşteaptă cu interes noi membri. De exemplu, în Yahoo Messenger, mergi la meniul [Messenger] – [Yahoo! Chat] – „Join a room", iar aici, în funcţie de domeniul de interes, vei alege o categorie şi poţi opta pentru modul tradiţional de conversaţie (cu o singură persoană), sau modul „conferinţă", la care participă toţi utilizatorii prezenţi.

„The good, the bad and the ugly"...

Nu este vorba despre celebrul film din anii 60', ci de aspectele sociologice „bune şi nebune", de modul şi de ceea ce trebuie să ştii şi să faci pentru a crea o comunitate şi a o întreţine.

O regulă de bază este ca totul să fie simplu şi explicit. Începând cu aspectele de design, gen interfaţă, aspecte tehnice, de exemplu procesul de înregistrare pe sit, şi continuând cu regulamentul de ordine interioară, totul trebuie să fie redus la minimul necesar. Fără prea multe împopoţonări sau ambiguităţi. În felul acesta rişti cât mai puţin să suporţi eventuale reproşuri.

Următorul pas este atragerea utilizatorilor. Şi, cel mai simplu mod de a începe este promovarea online: motoarea de căutare, schimb de linkuri, posturi pe alte forumuri, chat, mesagerie instantanee, toate acestea făcute însă cu bun simţ, pentru a nu fi catalogat ca „spammer".

Dar după cum spuneam aceasta este partea simplă: să aduci utilizatori pe un forum de exemplu. Mai dificil e însă să-i păstrezi! Însă nu trebuie să te îngrijorezi prea tare, fiindcă aceasta nu e în totalitate responsabilitatea ta. Ea se împarte în mare măsură utilizatorilor activi, care vor atrage alţi utilizatori. Cu cât reuşeşti să acaparezi mai multe minţi „luminate", cu atât vei putea sta mai liniştit. Iar când vine vorba de un forum, există acei utilizatori cu spirit de lider, care doresc neapărat să se afirme şi se oferă voluntar la împărţirea sarcinilor, interesul acestora de a deveni moderatori pe un forum important fiind foarte mare. Iar forumul tău are, cu siguranţă, nevoie de acest „sfat al bătrânilor"!

Cu siguranţă însă nu vei reuşi să mulţumeşti pe toată lumea. Ca în orice comunitate, există cel bun, cel rău şi cel urât... Cel bun e acela care atrage şi stimulează alţi utilizatori, cel rău e acela care are tot timpul ceva de obiectat şi pe care doar Papa de la Roma cu multă răbdare îl poate lămuri că şi alţii pot avea dreptate, iar cel „urât" e genul utilizatorului care se mulţumeşte să batjocorească pe toată lumea, şi ale cărui cuvinte sunt doar f*ck, m*ie, s*ck, mostre ale unei personalităţi „complexe".

Lucrurile nu se opresc însă aici, şi nu trebuie să te amăgeşti cu faptul că „adun 5-6 oameni importanţi şi gata, eu mă apuc de altceva!" Nu uita că succesul unui forum şi al unei comunităţi, este, de cele mai multe ori, direct proporţional cu timpul acordat şi investiţiile făcute.





Remus Zoica
remus@myc.ro

3D Stud



Anul trecut compania Autodesk Media and Entertainment ne-a uimit prin lansarea versiunii cu numărul 8 a unuia dintre cele mai cunoscute programe pentru crearea materialului multimedia în trei dimensiuni. Programul 3D Studio Max este folosit de mulţi specialişti din întreaga lume pentru realizarea conţinutului grafic, a animaţiilor, a filmelor 3D şi în special a jocurilor. De această dată pachetul nu ne mai este oferit de Discreet, un nume cu care ne-am familiarizat de-a lungul timpului. Se pare că noua formaţie a fost concepută pentru a exemplifica legătura tot mai strânsă a programului cu produsele lidere pe piaţa mondială din domeniul arhitectural. Dacă este mai bine sau mai rău vom vedea în viitorul apropiat, dar până atunci să parcurgem cele mai importante funcţii ale programului 3D Studio Max 8 şi cele mai importante îmbunătăţiri pe care le aduce Service Pack-ul lansat în luna februarie a acestui an.

Nou în 3D Studio Max 8!

Cu toate tendinţele de apropiere (cel puţin a numelui) de domeniul arhitectural, trebuie să ştim că dezvoltatorii programului nu au nici cea mai vagă tendinţă de a abandona domeniul de producţie a jocurilor. În versiunea 8 vom găsi o sumedenie de funcţii care vor aduce zâmbetul pe buze dezvoltatorilor de jocuri, de la îmbunătăţirea sistemului de realizare a părului, blănii, hainelor şi ajungând chiar până la sistemul de mapare a texturilor.

Interfaţa versiunii cu numărul 8 nu a suferit modificări majore, pentru animatori a fost introdus un nou sistem de animaţie non-liniară bazat pe Autodesk Character Studio. Versiunile anterioare permiteau animaţia non-liniară doar în sistemul biped, iar acum el va fi disponibil pentru toate tipurile de obiecte. Animaţia non-liniară este tot mai des folosită în ultimii ani pentru că oferă un nivel de control mai ridicat. Modulul pentru realizarea pielii are câteva noi unelte pentru controlul punctelor de referinţă. Mental Ray-ul a fost şi el îmbunătăţit, ajungând la versiunea 3.4 şi încluzând o serie de noi funcţii printre care şi un modul de înceţoşare complet refăcut prin care imaginile vor fi randate mult mai rapid. Fluxul de lucru din timpul modelării a fost şi el îmbunătăţit printr-un nou mod de selectare a marginilor şi de conectare a lor pentru formarea unor noi elemente geometrice.

Cele mai importante îmbunătăţiri ale acestei versiuni rămân totuşi la modulele de realizare a părului şi a hainelor. De exemplu, hainele vor fi create prin metode ce oglindesc realitatea, iar materialele au printre caracteristici grosimea, elasticitatea sau tensiunea la care vor rezista. Forţe externe precum gravitatea sau vântul pot fi

io Max 8

Service Pack 2

şi ele aplicate pentru obţinerea unor rezultate cât mai realistice. Modulul de generare a părului este şi el foarte puternic. Derivat din software-ul cunoscut sub numele „Shave and a Haircut" el este disponibil şi pentru alte pachete 3D. Sistemul poate genera fire de păr lungi, sau scurte (blană) în orice variante imaginabile. Părul este controlat prin intermediul „splines"-urilor. În noua versiune a fost integrată o fereastră specială de „stilist" în care vei putea folosi pensule virtuale şi alte unelte pentru finisare. Modulul poate fi folosit şi pentru generarea ierbii, iar prin adăugarea noilor pensule vei putea lucra uşor şi în acest domeniu (vei obţine rezultate similare precum în modulul „Paint Effects" din programul rival Maya).

Acestea sunt principalele adiţii ale noii versiuni lansate anul trecut. În continuare să vedem câteva din funcţiile care au fost îmbunătăţite la lansarea Service Pack-ului din luna februarie a acestui an.

3D Studio Max 8 Service Pack 2 - Instalare

Wei găsi addon-ul pe CD-ul revistei sau îl vei putea descărca de pe situl Autodesk: usa.autodesk.com. Pentru instalare trebuie să fi logat în sistem ca administrator, trebuie să ai cd-urile originale (sau măcar o imagine a acestora stocată pe disc sau în reţea). Poţi chiar folosi varianta trial de la adresa www.autodesk.com/max8-trial. El funcţionează doar dacă este aplicat versiunii 8 în limba engleză şi nu va funcţiona cu alte variante ale programului.

Probleme pe care le repară

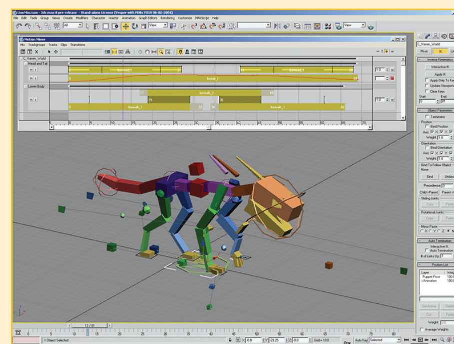
Au fost înlăturate o serie de situaţii care determinau blocarea programului la parcurgerea scenelor care aveau în componenţă materiale Brazil. În modulul „biped" au fost corectate probleme care apăreau la ciclul paşilor, probleme de interpolare a cadrelor cheie, sau care apăreau la transformări. În modulul de simulare a hainelor au fost reparate câteva elemente care determinau îngheţarea programului. Problema care cauza blocarea programului la efectuarea unui zoom prea mare a fost şi ea înlăturată. A fost reparată şi problema care apărea la folosirea grilajului pentru fixarea diferitelor elemente din scena 3D. Noul modul de generare a părului întâmpina şi el dificultăţi la randarea cu Mental Ray. Au mai fost îmbunătăţite modulul de salvare a fişierelor, editorul de materiale, modulul de scripting sau Mental Ray-ul.

În final

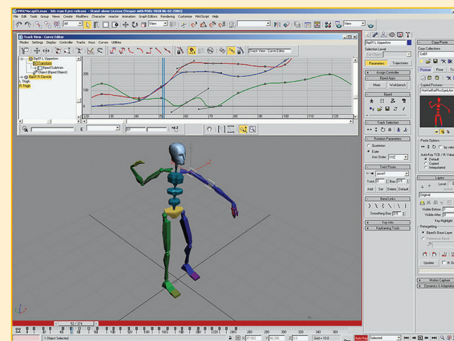
Ţinând cont de faptul că mulţi români au câştigat premii peste hotare în acest domeniu, al graficii tridimensionale, eu vă sfătuiesc să instalaţi acest program (chiar şi varianta trial) şi să începeţi pas cu pas să-l studiaţi. Nu este necesar decât un mic impuls pentru a porni. Şi de ce nu, să recunoaştem că grafica tridimensională este unul dintre cele mai importante domenii care ne oferă libertate imaginaţiei!

Pentru rulare programul necesită un minim de:

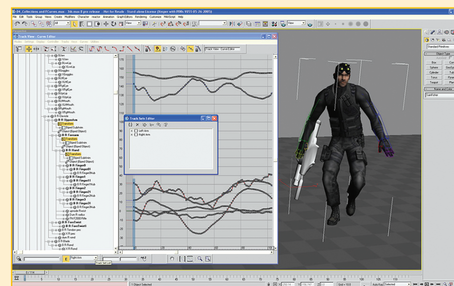
- Procesor Intel Pentium III sau AMD la 500 MHz sau mai rapid
- Cantitate de memorie de 512 MB RAM
- Spaţiu pe disc mai mare de 500 MB
- Placă video care suportă rezoluţia de 1024x760 şi are 64MB RAM



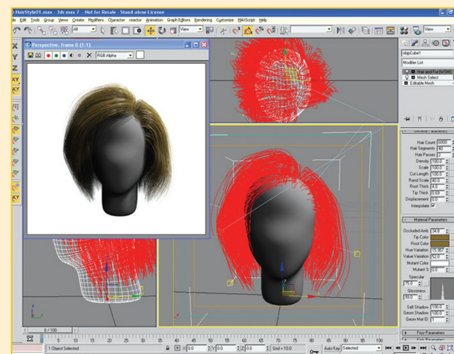
Animaţia non-liniară



Lucrul în modul biped



Economisirea timpului la folosirea [Curve Editor]-ului



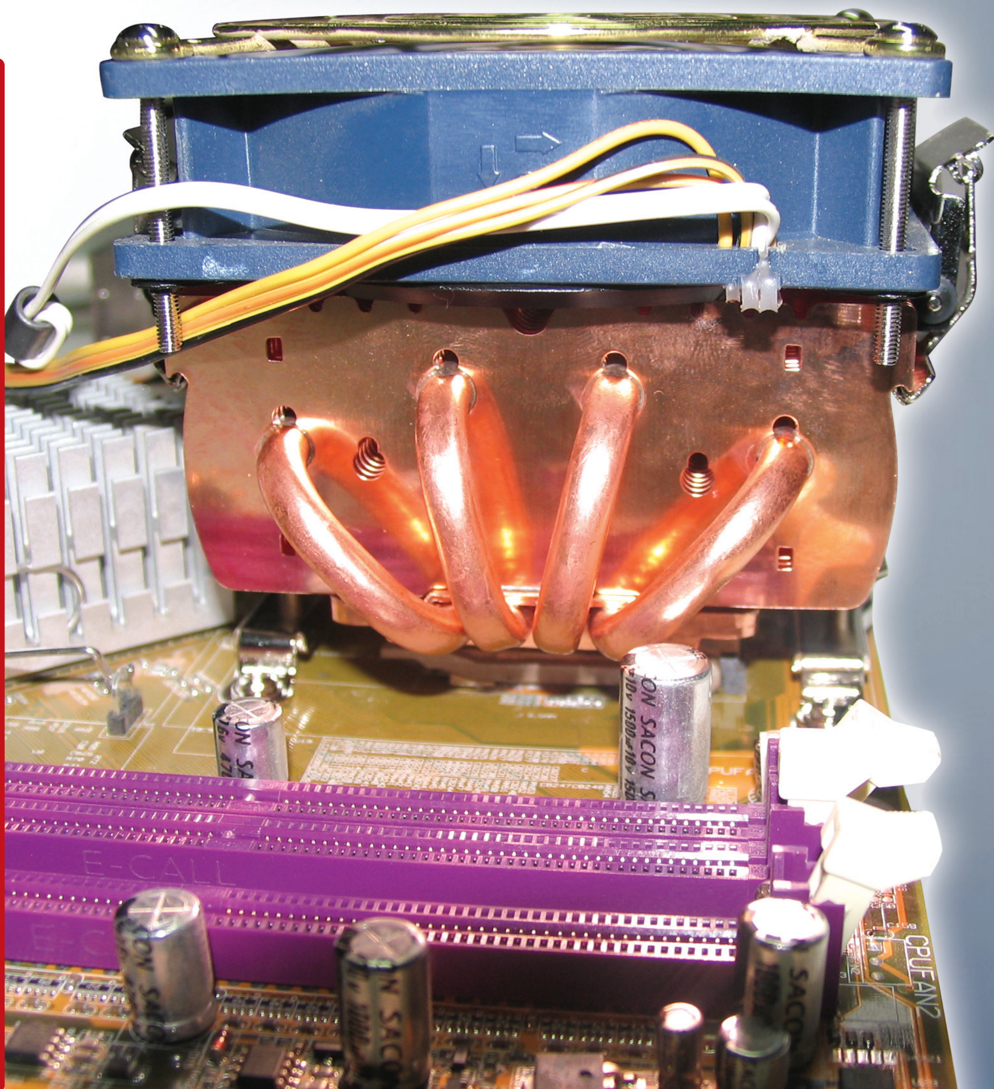
Modulul de realizare a părului





Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

Lupta pentru „linişte" continuă şi acest număr. De data aceasta am comparat coolerul nostru preferat, TherlmalRight XP90, cu cele produse de compania Sharkoon. Şi voi începe cu puternicul radiator Sharkoon Red Shock care este construit complet din cupru. El este compatibil cu soclurile 754, 939, 478 şi 775. În redacţie am întâmpinat câteva probleme la montarea ventilatorului pe radiator, şi pentru aceasta, a fost necesar să scot sursa din carcasă. Însă, dacă acasă ai o carcasă mare şi nu una medie, atunci nu o să întâmpini dificultăţi la montare.



Sharkoon RED SHOCK şi COPPER TWISTER

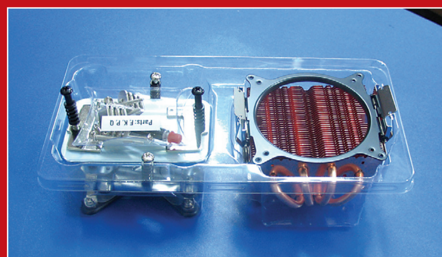
Sharkoon, o companie germană cu pretenţii!

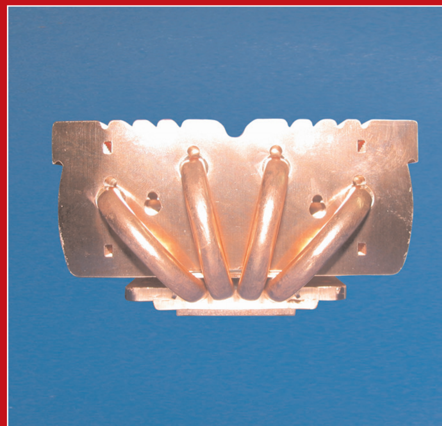
Şi dacă vorbesc despre montare, e timpul să afli că RED SHOCK este unul dintre radiatoarele care presupune un proces complex de montare. Durează circa 10-20 de minute să-l fixezi în soclu împreună cu ventilatorul pe care trebuie să îl achiziţionezi separat, datorită faptului că nu a fost inclus în cei 269,9 RON cu TVA inclus (un ventilator de 120 mm costă aproximativ 20 - 30 RON)! Totuşi trebuie să realizezi că este un radiator din cupru şi că face toţi banii. Cele patru conducte pe care le integrează Red Shock-ul fac legătura între toate lamele radiatorului şi totodată legătura între baza solidă, care se „lipeşte" pe pastila procesorului. Lamele radiatorului sunt sensibile aşa că trebuie să fii atent la montare pentru că s-ar putea să le îndoi, ce-i drept, nu o acţiune iremediabilă.

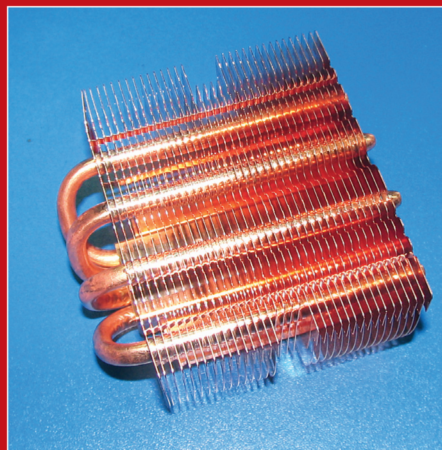
SHARKOON Copper Twister

Copper Twister este un cooler complet spre deosebire de RED SHOCK, acesta încorporează şi un ventilator SHARKOON. Şi acesta ca şi fratele mai mare se poate instala pe soclurile 754, 939, 478 şi 775. Şi cu acesta am întâmpinat câteva probleme, montarea ventilatorului pe radiator nu se efectuează cu uşurinţă, datorită lamelelor de plastic care trebuiesc lărgite pentru ca ventilatorul să se fixeze pe radiator. Deşi la prima vedere coolerul Twister părea că se montează uşor în soclu, trebuie să fii foarte atent pentru că te poţi accidenta! Din nou şi lamele acestui radiator din cupru sunt sensibile şi se pot îndoi cu uşurinţă dacă nu eşti atent.









VS. THERLMALRIGHT XP90

Concluzii...

TherlmalRight XP90 este un radiator din aluminiu cu dimensiuni mari, care integrează patru conducte ce fac legătura între lamelele acestuia şi baza radiatorului. Ventilatorul folosit la TherlmalRight XP90 de 120 mm a fost cel folosit şi la Sharkoon RED SHOCK. După cum poţi să observi în acest test am schimbat procesorul Pentium IV de 3,06 GHz (FSB 133MHz) cu unul Intel Pentium IV Extreme Edition 3,2 GHz (FSB 200MHz), pentru a testa mai bine puterea de răcire a coolerelor. În teste noul procesor extrem s-a dovedit, cum era şi normal, mai cald ca şi fratele mai mic tactat la 3,06GHz, însă şi performanţa microprocesorului extrem este vizibilă atât în aplicaţii, cât şi în jocuri. Aşadar rezultatele din tabele sunt în favoarea lui RED SHOCK care merită achiziţionat dacă te gândeşti să-ţi supratactezi procesorul, însă dacă îţi doreşti un cooler cu un radiator din cupru care să fie silenţios, şi accesibil cât de cât din punct de vedere financiar, atunci poţi opta pentru Cooper Twister, care s-a descurcat acceptabil comparativ cu XP90.

Stăpânul jocului de Michael Ridpath

Traducere din engleză de Eugen Dumitrescu
Colecţia Suspans - 432 pagini

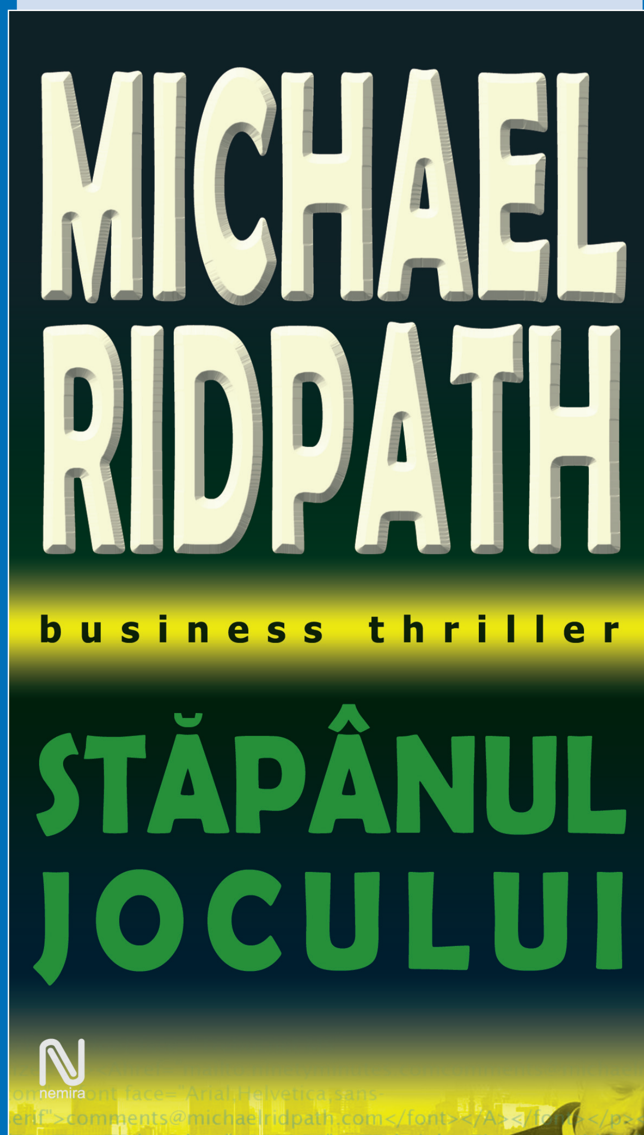
Stăpânul jocului, a cincea carte a lui Michael Ridpath apărută la editura Nemira, după Lovitură virtuală, Tranzacţii sângeroase, Pasăre de pradă, Eroare fatală.

"Depăşind tiparele genului business thriller tradiţional, Stăpânul jocului este un roman construit inteligent, în care intrigile şi pericolul se desfăşoară în mediile afaceriste de elită."

Boston Globe

"Un joc dur ai cărui adevaraţi stăpâni sunt doar banii, crima şi corupţia."

Daily Telegraph



orson
scott card

copiii minţii



saga lui ender continuă

Copiii minţii de Orson Scott Card

Traducere din engleză de Gabriel Stoian
Colecţia Nautilus - 432 pagini

După Jocul lui Ender, Xenocid şi Vorbitor în numele morţilor, la editura Nemira a apărut şi Copiii Minţii, ultima carte din seria Orson Scot Card.

Copiii minţii „este un final demn de ceea ce s-ar putea numi o saga a evolutiei morale umane, un concept rar, abordat de multi, dar care numai in viziunea lui Orson Scott Card a cunoscut adevaratul succes."

Booklist

Jane, un computer evoluat, este singura în măsură să salveze Lusitania. Însă experienţa îi este ameninţată chiar de Congresul Stelar. Vor reuşi copiii minţii s-o ţină în viaţă pe Jane?

Copiii minţii, New York Times bestseller

Cum am testat?

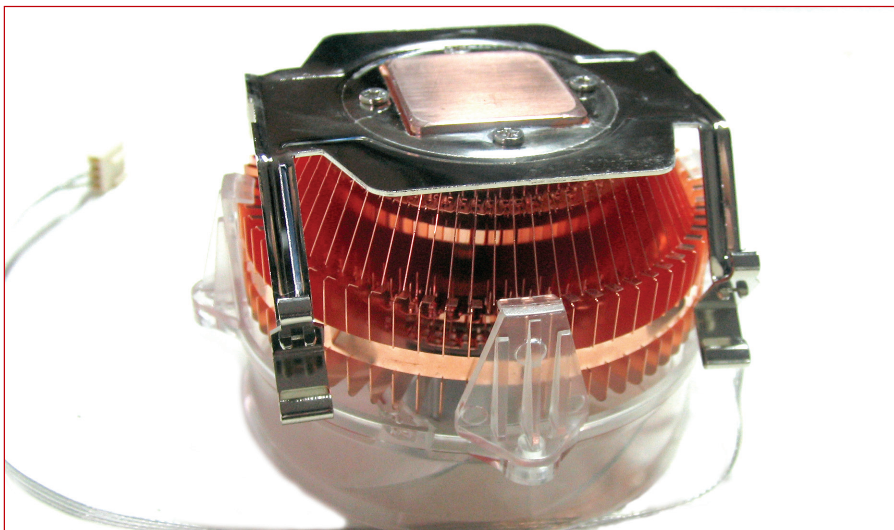
În cazul coolerelor pentru soclul 478 am folosit un sistem echipat cu un procesor Intel Pentium 4 Extreme Edition la 3,2 GHz. Am măsurat temperatura procesorului cu fiecare cooler prezentat în acest articol în două moduri: „în aşteptare" şi „operare". Modul „în aşteptare" este situaţia în care calculatorul iniţializează sistemul de operare şi aşteaptă următoarea comandă. Modul „operare" este modul în care am „stresat" microprocesorul la maxim pentru a măsura temperatura cea mai mare la care se încălzeşte acesta cu fiecare cooler din test. Temperatura am măsurat-o cu un senzor montat în imediata vecinătate a pastilei procesorului. Şi pentru aceasta am folosit dispozitivul AeroGate 3 de la COOLER MASTER. Pentru ca rezultatele să fie corecte la toate coolerele testate în laboratorul nostru, am menţinut temperatura aerului din cameră cu ajutorul aparatului de aer condiţionat la 23 de grade Celsius. Pasta siliconică folosită a fost una de culoare gri, furnizată împreună cu coolerele Sharkoon.











TherlmalRight XP90
Preţ: 160,65 RON inclusiv TVA
Distribuitor: www.pc-coolers.ro

Sharkoon Red Shock
Preţ: 149,9 RON (inclusiv TVA)
Distribuitor: www.darer.ro
Caracteristici tehnice
-răcire la 360 grade
-calitate premium
-compatibil cu soclurile: 775, 478, 754, 939
-include ventilator de 92 mm cu reglare automată a vitezei PWM (Pulse Width Modulation)

Sharkoon Copper Twister
Preţ: 269,9 RON (inclusiv TVA)
Distribuitor: www.darer.ro
Caracteristici tehnice
-4 conducte pentru disiparea căldurii
-calitate premium
-suportă ventilatoare de 80, 92 sau 120 mm
-compatibil cu soclurile: 775, 478, 754, 939
-radiator fabricat 100% din cupru

REZULTATELE TESTELOR

Sharkoon Cooper Twister
Mod „în aşteptare"
Viteză rotaţie ventilator: 3300 RPM
Temperatură procesor : 34 grade Celsius
Temperatură cameră: 23 grade Celsius
Mod „operare"
Viteză rotaţie ventilator: 3360 RPM
Temperatură procesor : 47 grade Celsius
Temperatură cameră: 23 grade Celsius

TherlmalRight XP90
Mod „în aşteptare"
Viteză rotaţie ventilator: 3300 RPM
Temperatură procesor: 32,3 grade Celsius
Temperatură cameră: 23 grade Celsius
Mod „operare"
Viteză rotaţie ventilator: 3300 RPM
Temperatură procesor: 38,3 grade Celsius
Temperatură cameră: 23 grade Celsius

Sharkoon RED SHOCK
Mod „în aşteptare"
Viteză rotaţie ventilator: 3180 RPM
Temperatură procesor: 31,8 grade Celsius
Temperatură cameră: 23 grade Celsius
Mod „operare"
Viteză rotaţie ventilator: 3180 RPM
Temperatură procesor: 33,2 grade Celsius
Temperatură cameră: 23 grade Celsius





Dorel Puchianu Jr.
dorel@myc.ro

nVidia GeForce 7800 GS
„Susţine în continuare slotul AGP!”

Poate slotul AGP ar fi trebuit să se retragă după lansarea PCI Express-ului. Însă, având în vedere că piaţa este ocupată de calculatoare bune care integrează încă slotul AGP, marile companii producătoare de plăci grafice au realizat că vânzarea plăcilor video pentru slotul AGP este şi acum o zonă profitabilă. De aceea, probabil şi în 2007 se vor lansa plăci care vor fi compatibile cu slotul AGP.



Slotul PCI-Express nu este încă pregătit să substituie AGP-ul!

Performanţa slotului PCI Express comparativ cu AGP-ul e sesizabilă doar în cazul SLI, însă în acest caz trebuie să avem în vedere că dispunem de două plăci grafice care procesează în paralel aceeaşi informaţie. Informaţie care în cazul slotului AGP este procesată de o singură placă. Bineînţeles SLI mai are şi un corespondent pe măsură, Crossfire, o tehnologie propulsată de compania ATI. Şi iată, astăzi constatăm că slotul AGP nu a murit. Sigur, nVidia a făcut primul pas şi a lansat puternica placă grafică 7800 şi pe slotul AGP; probabil că şi ATI va face o mişcare similară în curând. Pentru mulţi dintre noi iese din discuţie schimbarea slotului AGP pe unul PCI Express, din mai multe motive. Şi anume, aceste motive presupun schimbarea plăcii de bază, în unele cazuri fiind obligatorie schimbarea procesorului sau chiar a memoriei RAM. Cheltuieli, care câteodată pot depăşi achiziţionarea unei singure plăci AGP foarte performantă. Iar, pe lângă cheltuielile precizate, mai intervin şi alte „munci” care presupun obligatoriu schimbarea plăcii de bază. După acest pas trebuie reinstalat sistemul de operare, iar de aici lista poate continua...



Placa de referinţă NVIDIA GeForce 7800 GS

Placa de referinţă GeForce 7800 GS are frecvenţa nucleului tactată la 375 MHz, iar viteza memoriei atinge 1,2 GHz. Iar în cazul NVIDIA, dacă ştiţi, compania obişnuieşte să „lase loc” partenerilor unei „flexibilităţi” în cazul frecvenţelor. Astfel, pe lângă placa de referinţă, voi testa şi versiunea GeForce 7800 GS de la XFX, care are nucleul tactat din fabrică la 440MHz şi memoria de 256 MB tactată la 1,3 GHz.

Tehnologii integrate, „foarte” pe scurt:
NVIDIA CineFX 4.0 arhitectură Shading
Filtrarea texturi şi a Blending-ului pe 64 biţi
NVIDIA Intellisample 4.0
NVIDIA UltraShadow II
NVIDIA Digital Vibrance Control (DVC) 3.0
NVIDIA PureVideo
Motor hardware Composited Desktop
Funcţionalitate avansată de afişare



Noul procesor grafic GeForce 7800 GS este bazat pe aceeaşi arhitectură ca şi a lui GeForce 7800 GTX, şi care foloseşte aceleaşi seturi de caracteristici ca şi ale puternicului GTX. Comparativ cu vechea ofertă de top a companiei NVIDIA, GeForce 6800 Ultra, noul 7800 GS, integrează un mod nou de anti-aliasing în motorul Intellisample 4.0. Acesta din urmă, îmbunătăţeşte parţial afişarea texturilor transparente. GeForce 7800 GS are procesorul PureVideo actualizat, integrând mai multe funcţii ca şi predecesorul lui. Şi bineînţeles, GeForce 7800 GS şi-a îmbunătăţit performanţa în cazul conductelor pixel şi vertex shader.

Şi acum, câteva detalii despre XFX GeForce

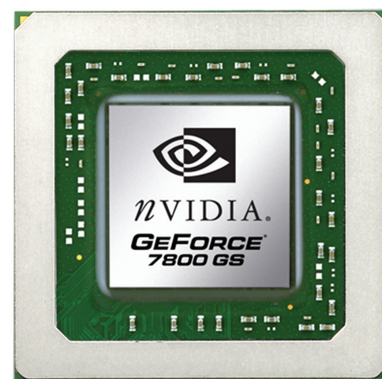
Cutia în care se distribuie GeForce 7800 GS este în formă de „X". În interiorul cutiei am găsit un spliter molex, convertor DVI la VGA, cablu S-Video, manual de utilizare şi un ghid de instalare rapidă. Pachetul „bundle" este firav, neconţinând vreun joc care să pună în valoare performanţa plăcii grafice. Placa este destul de mare, mărimea ei fiind cât a plăcii 6800 ULTRA, însă cu un sistem de răcire mult mai mic. Ventilatorul plăcii XFX are o performanţă bună, şi nu este deloc gălăgios. GeForce 7800 GS are 16 conducte pixel, 6 vertex shadere, iar memoria are o interfaţă de 256 biţi.

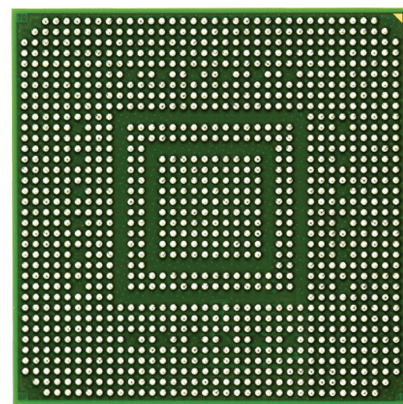
Supratactarea plăcii XFX GeForce 7800 GS

Pentru a supratacta placa, am folosit utilitarul Coolbits. Astfel, am supratactat nucleul plăcii de la 440 la 490 MHz, iar memoria de la 1,3 GHz la 1,42 GHz. Frecvenţele maxime, pe care le-am obţinut, sunt rezultatul unor teste intense de cca. 30 min. Peste aceste frecvenţe placa începe să afişeze imaginile cu diferite erori. Performanţa suplimentară obţinută în urma supratactării se poate observa foarte bine în tabele. Vreau să menţionez faptul că temperatura nucleului a atins 68 de grade Celsius, iar temperatura ambientală a fost de 24 de grade Celsius.

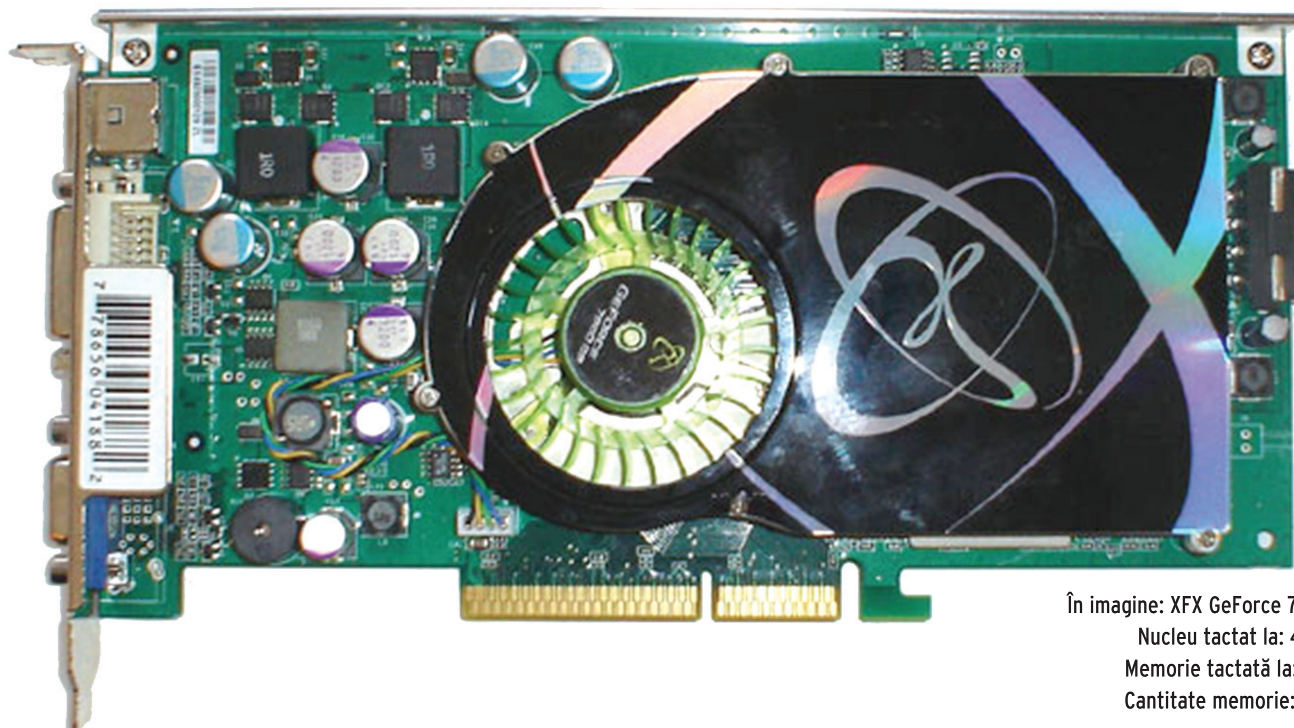
Concluzie

Sunt încântat că NVIDIA s-a decis să lanseze GeForce 7800 GS pentru slotul AGP! Încă, mai sunt utilizatori care pentru nimic în lume nu ar









În imagine: XFX GeForce 7800 GS
Nucleu tactat la: 440MHz
Memorie tactată la: 1,3GHz
Cantitate memorie: 256MB

schimba slotul AGP, iar această placă conferă o viaţă extinsă slotului AGP. Cei care deţin o placă GeForce 6800 Ultra nu merită să investească banii într-o placă de talia lui 7800 GS. Însă, dacă utilizezi o placă ca şi Radeon 9800 Pro sau GeForce 5900 şi doreşti să-ţi îmbunătăţeşti performanţa grafică, atunci 7800 GS merită toată atenţia. Placa 7800 GS are un preţ mediu de 350 USD, însă imediat după lansarea ei, preţul ei s-ar putea să scadă la 300 USD. Ridicarea frecvenţei de lucru a plăcii XFX 7800 GS a depăşit performanţa plăcii de referinţa 7800 GS, şi a dovedit că poate obţine multe cadre pe secundă în jocurile actuale! Toate ar fi şi mai bune dacă cei de la XFX ar oferi cel puţin un joc împreună cu placa grafică. Atât placa de referinţă 7800 GS, XFX 7800 GS, cât şi plăcile cu procesor grafic 7800 GS, sunt cele mai rapide plăci grafice pentru slotul AGP de până acum. Placa 7800 GS este un „upgrade" ideal pentru cei care deţin în calculatorul lor slotul AGP şi nu doresc sau nu pot să-l schimbe cu unul PCI Express. Slotul PCI Express este unul de viitor, însă în prezent nu poate înlocui în totalitate slotul AGP!

REZULTATELE TESTELOR

3DMark06 – rezoluţie implicită	
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	3223
GeForce 6800 Ultra	2584

Half Life 2 – 1024x768 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.
XFX GeForce 7800 GS - 120,94
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 120,54
GeForce 6800 Ultra – 107,33

Half Life 2 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.
XFX GeForce 7800 GS - 119,17
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 116,71
GeForce 6800 Ultra – 104,23

Half Life 2 – 1024x768 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo
XFX GeForce 7800 GS - 120,74
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 119,9
GeForce 6800 Ultra – 104,32

Half Life 2 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo
XFX GeForce 7800 GS - 113,69
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 107,64
GeForce 6800 Ultra – 87,51

FarCry v.1.33 – 1024x768 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.	
XFX GeForce 7800 GS	81, 33
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	79,35
GeForce 6800 Ultra	78,16

FarCry v.1.33 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.	
XFX GeForce 7800 GS	79,8
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	79,16
GeForce 6800 Ultra	77,08

F.E.A.R – 1024x768 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.
XFX GeForce 7800 GS - 76
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 70
GeForce 6800 Ultra – 67

F.E.A.R – 1280x1024 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.
XFX GeForce 7800 GS - 54
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 48
GeForce 6800 Ultra – 47

F.E.A.R – 1024x768 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo
XFX GeForce 7800 GS - 45
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 41
GeForce 6800 Ultra – 39

F.E.A.R – 1280x1024 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo
XFX GeForce 7800 GS - 31
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 28
GeForce 6800 Ultra – 26

FarCry v.1.33 – 1024x768 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x AF	
XFX GeForce 7800 GS	78,06
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	74,12
GeForce 6800 Ultra	67,2

FarCry v.1.33 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo	
XFX GeForce 7800 GS	63,55
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	58,54
GeForce 6800 Ultra	55,38

Quake 4 – 1024x768 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.
XFX GeForce 7800 GS - 108,2
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 100,9
GeForce 6800 Ultra – 92,2

Quake 4 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, fără AA şi Anizo.
XFX GeForce 7800 GS - 86
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 75,4
GeForce 6800 Ultra – 66,8

Quake 4 – 1024x768 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo
XFX GeForce 7800 GS - 72,7
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 64,7
GeForce 6800 Ultra – 56,8

Quake 4 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizo
XFX GeForce 7800 GS - 43,7
GeForce 7800 GS (placă de referinţă) – 41,8
GeForce 6800 Ultra – 39

Cum am testat?

Sistemul de test:
Procesor: AMD Athlon 3200+ (2GHz, nucleu Venice)
Placă de bază: ABIT AV8
Plăci video: Nvidia GeForce 6800 Ultra AGP, Nvidia GeFroce 7800GS AGP (placă de referinţă), XFX GeForce 7800 GS.
Memorie: 1024MB Mushkin Redline PC3200 RAM
Audio: integrat pe placa de bază
Hard disc: 80 GB Western Digital „Caviar"
Sistem de operare: Windows XP Professional SP2



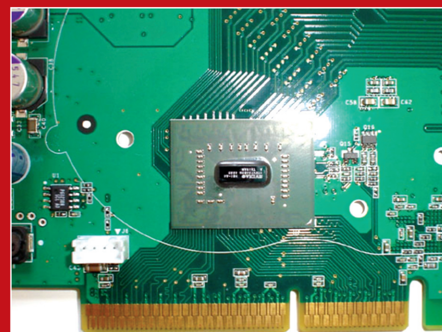


XFX GeForce 7800 GS
PRO
• cea mai rapidă placă Nvidia pentru slotul AGP
• placa devine flexibilă când vine vorba de supratactare
CONTRA
• pachetul plăcii nu conţine jocuri!











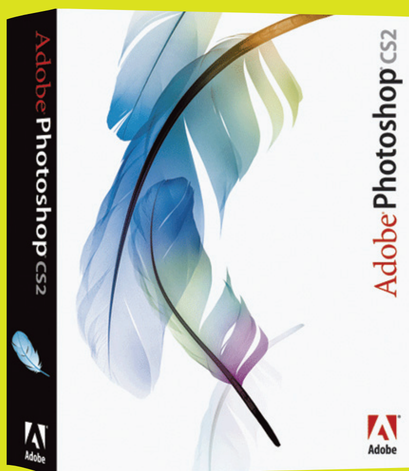
SUPRATACTARE

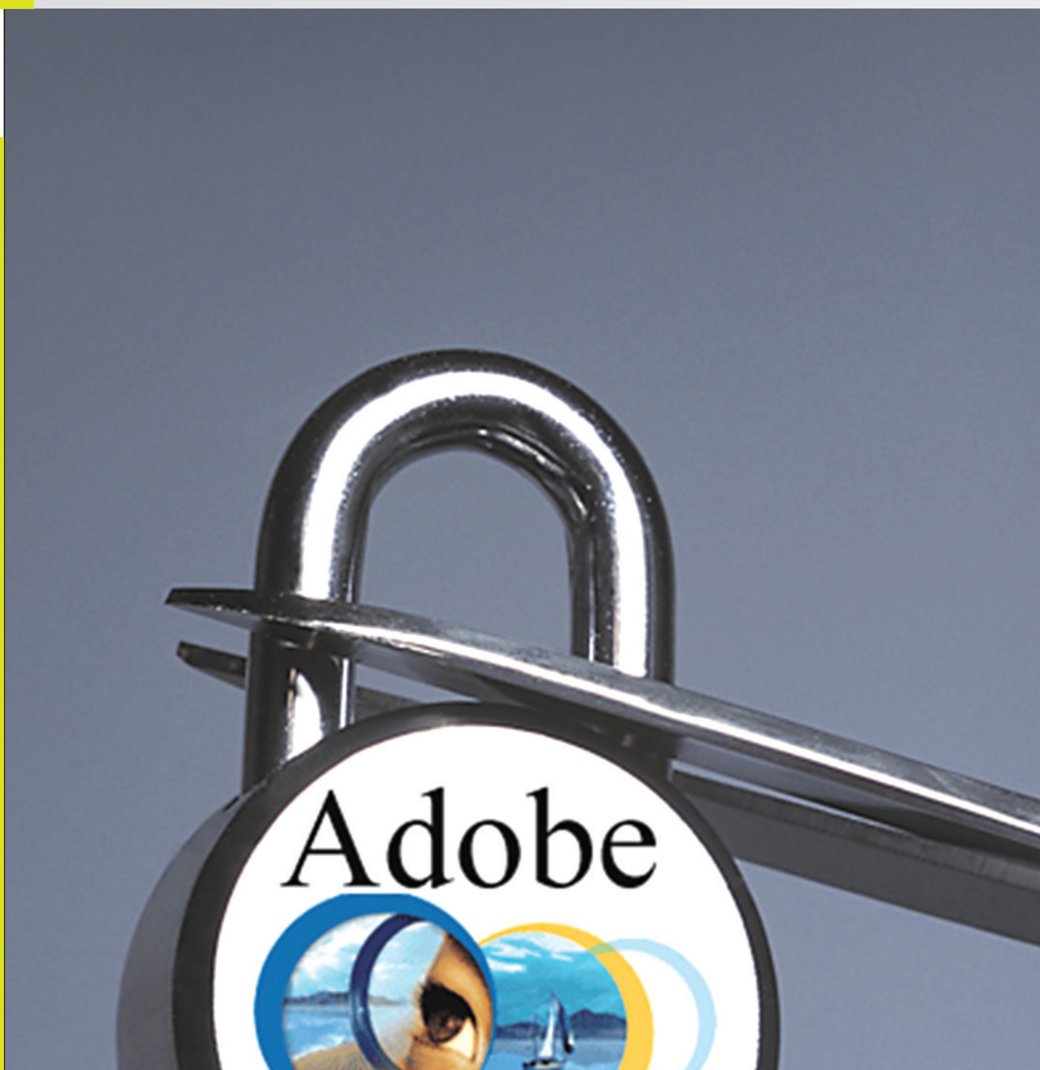
F.E.A.R – 1280x1024 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizotropic	
XFX GeForce 7800 GS (supratactată - nucleu/memorie 490MHz/1,42GHz)	33
XFX GeForce 7800 GS (frecvenţe fabrică - nucleu/memorie 440MHz/1,3GHz)	31
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	28
GeForce 6800 Ultra	26

Quake 4 – 1280x1024 pixeli, cadre/s, cu 4x AA/16x Anizotropic	
XFX GeForce 7800 GS (supratactată - nucleu/memorie 490MHz/1,42GHz)	46,2
XFX GeForce 7800 GS (frecvenţe fabrică - nucleu/memorie 440MHz/1,3GHz)	43,7
GeForce 7800 GS (placă de referinţă)	41,8
GeForce 6800 Ultra	39



Remus Zoica
remus@myc.ro





Cu puţină atenţie putem observa pe ambalajele multor produse imagini a căror decupare nu a fost făcută corespunzător. Deseori vom întâlni colţuri nerotunjite, porţiuni ale marginilor care au în compoziţie o altă culoare, fire de păr tăiate sau suprapuneri ale căror margini fură din realism. Cum putem evita aceste probleme? Printr-o bună cunoaştere a modurilor de selecţie!

Cum selectăm?

Dacă doreşti să modifici doar o porţiune a imaginii, în Photoshop ai la dispoziţie o serie de unelte şi metode pentru marcarea zonelor de interes. La selectare, porţiunea dorită va fi încercuită de o linie punctată denumită „marching ants" (furnicile care „mărşăluiesc"). De exemplu, alege unealta [Marquee Tool] din bara de unelte (care la rândul ei poate fi activată sau dezactivată din meniul [Window] – [Tools]) şi trasează un dreptungi pentru a observa această linie. Dacă vrei să priveşti imaginea per ansamblu după efectuarea unei salecţii, fără a fi incomodat acel contur, îl poţi ascunde apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [H]. Selecţia nu se va pierde, ea va fi ascunsă. Reapăsarea tastelor are rolul de a o readuce în prim-plan.

Cum deselectăm?

Deselectarea are loc printr-un simplu clic pe suprafaţa de lucru în cazul uneltei de mai sus. În alte cazuri, acest clic va porni automat o altă selecţie, iar din acest motiv a fost introdusă comanda [Ctrl+D], care va şterge selecţia pentru orice unealtă activă. Combinaţia de taste este foarte des folosită de specialişiti şi îţi recomand şi ţie să o foloseşti. De exemplu, eu am început să o folosesc din reflex şi în alte aplicaţii precum Microsoft Word, browserele Web, în PDF-uri, oriunde era posibilă selectarea elementelor. Acolo am observat tot felul de lucruri stranii şi de câteva ori era chiar să pierd documentele sau munca realizată. În concluzie e bine să o foloseşti, dar orice este prea mult strică!

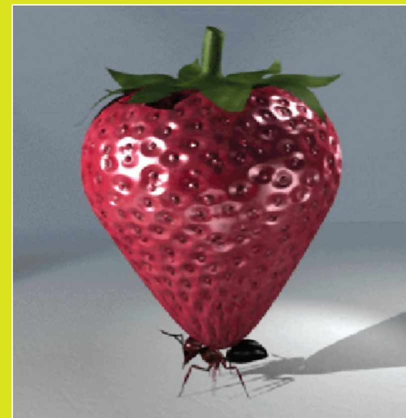
Extinderea selecţiei

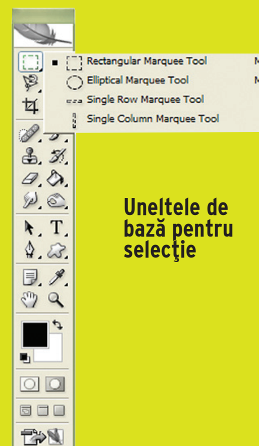
Una dintre cele mai importante caracteristici ale programului este flexibilitatea care ne-o oferă la realizarea selecţiilor. După marcare, selecţia respectivă nu rămâne blocată. Ea poate fi extinsă. Dacă după prima marcare ţinem apăsată tasta [Shift], noua zonă trasată va fi adăugată la selecţia existentă. Similar, cu tasta [Alt] extragem din zona existentă ceea ce ne interesează. Dacă apăsăm simultan tastele [Alt] şi [Shift] din cele două zone va rămâne activă doar intersecţia. A doua selecţie o va afecta pe prima în felul următor:

- prin [Shift] va fi adăugată;
- prin [Alt] extrasă;
- prin [Alt] + [Shift] marcăm intersecţia.

În momentul accesării celor trei funcţii, lângă cursor va apărea un semn de adăugare, de scădere, sau un „x" pentru intersecţie. Tastele [Alt] şi [Shift] trebuie apăsate după realizarea primei selecţii şi înainte de realizarea selecţiei secundare. Ele pot fi eliberate ulterior. Există şi alte funcţii pe care le îndeplinesc tastele dacă sunt folosite într-un alt mod. De exemplu, începem să trasăm o selecţie cu unealta de selectare poligonală. Dacă apăsăm tasta [Shift] după efectuarea clicului care a început selecţia, egalăm automat lungimea cu lăţimea (dreptunghiul se va transforma în pătrat). Tasta [Alt] apăsată după efectuarea clicului are rolul de a trasa selecţia din centru.

Selecţii în Photoshop


Furnicile care mărşăluiesc ne vor ajuta la realizarea selecţiilor în Photoshop



Uneltele de bază pentru selecţie

Să ne mutăm...

După cum am spus şi mai sus, datorită flexibilităţii modului de lucru nu trebuie să refacem selecţiile puţin greşite. Dacă am început trasarea mai jos decât trebuia, o putem muta la locul potrivit prin clic pe suprafaţa selectată şi drag&drop (trage şi aruncă) la poziţia bună. Tastele direcţionale au şi ele rolul de a muta selecţia în cele patru direcţii.

Există şi posibilitatea accesării uneltei de mutare a selecţiilor chiar în timpul trasării lor. Dacă apăsăm tasta [Space] după începerea trasării selecţiei, îi vom putea schimba poziţia, iar după eliberarea tastei vom continua selecţia.

Uneltele speciale

Primul buton din bara de unelte reprezintă cele mai simple patru moduri de selectare a elementelor. Acestea sunt următoarele:

Rectangular Marquee - Instrumentul dreptunghiular de selecţie este primul plasat în bara de unelte şi este extrem de uşor de folosit. Modul de utilizare este în stilul drag&drop. Selecţia începe din colţul stânga sus şi se încheie în partea dreapta jos a dreptunghiului.

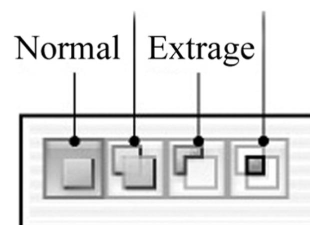
Circular Marquee – Instrumentul circular de selecţie funcţionează similar cu cel dreptunghiular. Diferenţa este că de această dată marginile dreptunghiului nu mai sunt vizibile, se vede doar elipsa înscrisă în dreptunghi.

Următoarele două unelte au rolul de a selecta o linie groasă de un pixel (unitatea cea mai mică) de-a lungul documentului, atât pe orizontală [Single Row Marquee Tool], cât şi pe verticală [Single Column Marquee Tool].

Al treilea buton din casetă adăposteşte uneltele pentru realizarea selecţiilor complexe (ţine apăsat primul buton al mausului pe suprafaţa lui pentru a le accesa). Asemănate cu nişte lasouri, aceste trei unelte ne ajută, prin clicuri repetate să formăm figuri neregulate:

Lasso Tool – lasoul simplu este rar folosit pentru că depinde foarte mult de îndemânarea utilizatorului. Va trebui să efectuăm un clic, să ţinem în continuare butonul apăsat, să trasăm forma dorită şi să eliberăm butonul. Este foarte dificil să realizăm în acest fel arcuri de cerc. Cu toate acestea, dacă lucrăm la un nivel de zoom foarte mare greşelile nu se vor observa atât de tare. Unealta o poţi folosi ca pe un creion pentru a desena cele mai complexe forme.

Polygonal Lasso Tool – la fiecare clic vei trasa o linie dreaptă, toate segmentele astfel create vor fi legate între ele prin ultimul punct. Vei crea uşor forme poligonale, pe care le vei închide printr-un clic asupra punctului de pornire, sau prin dublu clic dacă noul punct va fi ultimul.



Metodele de extindere sau reducere a selecţiei

Există în Photoshop o modalitate de a schimba aceste două unelte între ele, în timpul realizării unei selecţii, fără a o închide. De exemplu, dacă avem [Polygonal Lasso Tool] selectat şi ţinem apăsată tasta [Alt], unealta se va transforma temporar în simplul [Lasso Tool]. Eliberarea tastei ne aduce înapoi la [Polygonal Lasso Tool] şi la continuarea selecţiei.

Magnetic Lasso Tool – o combinare a tehnicii de recunoaştere a contrastului ne poate uşura cu mult munca. Va trebui doar să parcurgi prin

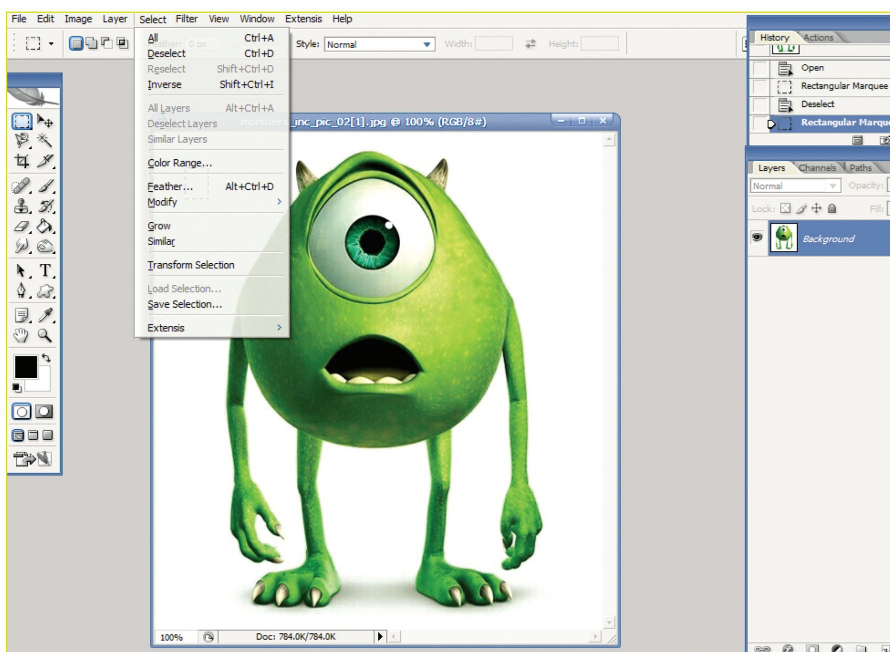
apropiere marginile obiectelor sau elementelor din imagine, pentru ca automat, programul să plaseze punctele şi să fixeze liniile pentru separarea zonelor. Bara de caracteristici a acestei unelte, plasată în partea superioară ne oferă câteva posibilităţi de a controla mai bine zona care urmează a fi selectată. Putem modifica frecvenţa la care sunt plasate noi puncte şi contrastul necesar. O „şmecherie" des folosită de specialişti la lucrul cu imagini care au contrast scăzut este mărirea frecvenţei de plasare a punctelor de referinţă. Astfel, reduci zona pe care trebuie să o analizeze programul şi obţii un rezultat mai bun. Şi la această unealtă, dacă în timpul trasării selecţiei apeşi tasta [Alt] la următorul clic vei apela unealta [Polygonal Lasso Tool], iar dacă în continuare ţii apăsat butonul de la maus treci la simplul [Lasso Tool]. Este uimitoare uşurinţa modului de a trece în Photosop de la o unealtă la alta.

The Magic Wand – băţul care „face minuni" a pătruns şi în Photoshop. Printr-un simplu clic vom defini o selecţie. Ce bine ar fi dacă şi în realitate lucrurile ar fi atât de simple!

Modul în care funcţionează este foarte simplu: el recunoaşte zonele care au aproximativ aceeaşi culoare. Programul analizează pixelii învecinaţi şi îi selectează dacă sunt apropiaţi coloristic. Putem seta toleranţa cu care sunt alese culorile şi putem specifica dacă trebuie analizată toată imaginea, sau doar cea mai apropiată zonă fără întreruperi (dacă bifăm opţiunea [Contiguous] din caseta de caracteristici a uneltei).

Meniul „Select"

Avem la dispoziţie un meniu special pentru manipularea selecţiilor, plasat între [Layer] şi [Filter] şi un meniu contextual accesibil prin clic dreapta pe zona selectată, aproximativ similare. Una dintre cele mai importante funcţii prezente aici este „Inverse", care are rolul de a inversa zona selectată cu cea deselectată. Deseori este mult mai uşor de încadrat zona mai puţin importantă a imaginii.



Meniul [Select] plasat între [Layer] şi [Filter]

Comanda „Feather"este una foarte importantă, care datorită numelui este deseori înţeleasă greşit sau neglijată. Ea are rolul de a disipa marginea cu un număr specificat de pixeli. Astfel, elementul decupat nu va mai fi atât de bine conturat şi va putea fi integrat pe un fundal determinând un rezultat mai realist.

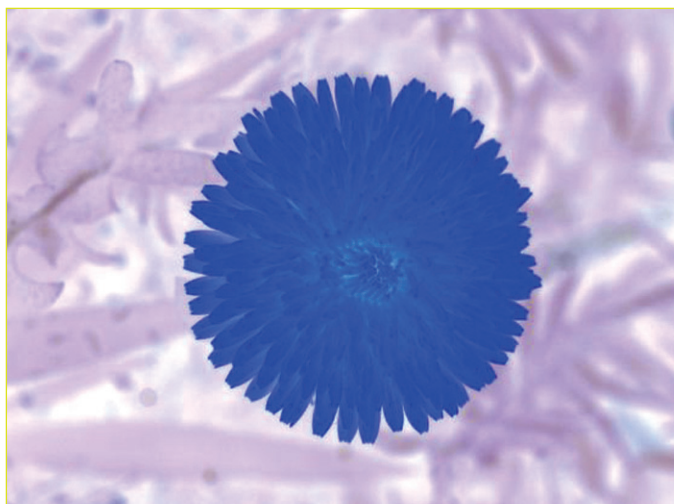
Meniul [Select] – [Modify] adăposteşte câteva metode de îmbunătăţire a selecţiei. O putem contracta sau extinde cu un număr specificat de pixeli, sau putem rotunji colţurile. Putem chiar şi transforma marginea selecţiei într-o linie groasă de un anumit număr de pixeli.

Transformarea selecţiilor

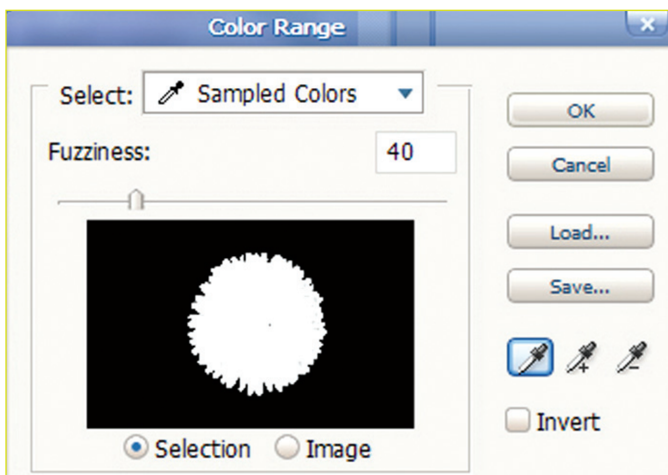
Aşa cum putem transforma orice forme sau straturi din imagine, vom putea transforma selecţiile (înainte de decupare). Din meniul [Select] – [Transform Selection] formăm un chenar care încadrează zona de interes, iar prin mişcarea colţurilor schimbăm forma zonei selectate. Din exteriorul chenarului vom putea roti selecţia prin drag&drop (trage şi aruncă). Dacă ţinem apăsat butonul [Ctrl] vom putea schimba froma fără a păstra proporţiile.

Selectarea culorilor – „Color range"

Dacă zona pe care doreşti să o selectezi are



Imaginea iniţială



Utilizarea comenzii [Color Range] - Prin [Shift] + clic adăugăm la selecţie, iar prin [Alt] + clic extragem din selecţie





Imaginea iniţială

o culoare predominantă poţi folosi comanda „Color Range" din meniul [Select]. În fereastra care apare, imaginea noastră va fi reprezentată de una alb-negru, în care albul reprezintă zona selectată. Efectuăm un clic în imaginea iniţială pe culoarea dorită pentru a o selecta. Prin [Shift] + clic adăugăm la selecţie, iar prin [Alt] + clic extragem din selecţie.

Transformarea căilor în selecţii

O altă metodă de selecţie este folosirea căilor (path-uri). Aceste căi sunt folosite pentru definirea fromelor vectoriale. Ele oferă câteva avantaje făţă de metodele obişnuite, dar datorită modului mai complicat de manipulare multă lume nu le foloseşte. Datorită spaţiului limitat voi prezenta într-unul din numerele următoare şi modul de lucru cu aceste căi. Ele pot fi transformate în selecţii prin clic dreapta pe suprafaţă şi alegerea comenzii „Make Selection...".

Folosirea măştilor

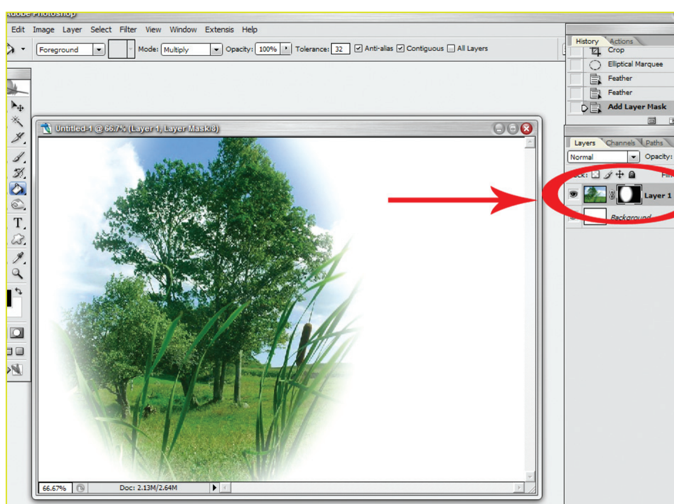
Măştile în Photoshop au o funcţie importantă. În general utilizatorii începători fac tot posibilul pentru a evita folosirea lor. Cauza este faptul că e greu de imaginat cum va ajuta o mască la îmbunătăţirea imaginii tale. Dar după ce înţelegi modul în care ele funcţionează, vei realiza că în fond ele sunt poate cele mai bune metode pentru realizarea selecţiilor. O mască îţi va bloca vizibilitatea pixelilor din imagine în funcţie de pixelii altei imagini. A doua imagine, cea care reprezintă masca, este una care conţine alb, negru, şi tonuri de gri – reprezentând pixelii vizibili, invizibili, sau cu un anumit grad de transparenţă. Tu vei desena o imagine alb-negru care va fi suprapusă stratului curent. Ea nu este vizibilă, se va observa doar efectul pe care îl are asupra stratului. Generăm o nouă mască cu comanda [Reveal All] din meniul [Layer] - [Layer Mask]. Acum vom putea desena cu negru sau cu alb pentru a ascunde sau a scoate în evidenţă anumite porţiuni ale imaginii.

Salvarea şi reâncărcarea selecţiilor

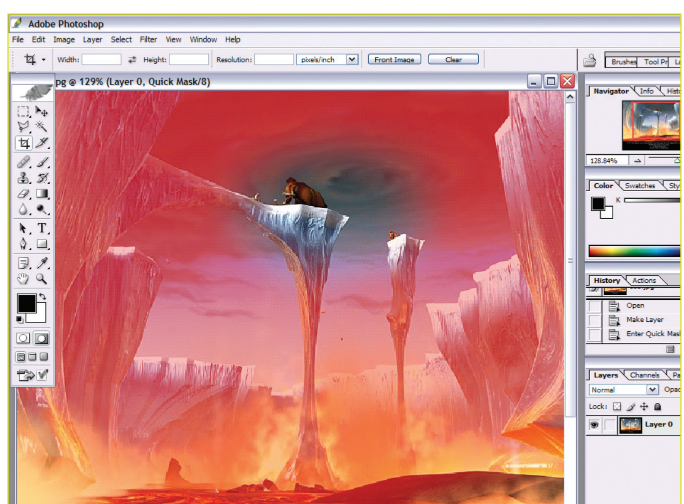
Deseori, în cadrul aceluiaşi document apare problema de a genera mai multe selecţii şi de a le refolosi. Pentru această situaţie avem la dispoziţie comenzile [Load Selection] şi [Save Selection]. Cu ele vom putea stoca conturul trasat, pentru a-l reîncărca mai târziu. Dacă doreşti să menţii selecţia salvată în fişier şi după ce îl închizi, va trebui să foloseşti unul dintre formatele PSD sau TIFF. Eete indicat sa foloseşti formatul nativ, PSD.

Istorie...

Pentru mult timp realizarea selecţiilor a fost un proces frustrant. Printr-un clic greşit puteai pierde toată selecţia, la care lucrai de jumătate de oră. La început funcţionalitatea comenzii „undo" era destul de limitată. Numărul de paşi care îi puteam face înapoi era limitat şi numărul de funcţii acoperite era foarte mic. Dar cu timpul lucrurile au evoluat, iar în momentul de faţă avem salvate toate selecţiile în paleta [History]. De aici ne vom putea întoarce în orice moment la pasul dorit. Acestea fiind spuse, eu vă doresc cât mai multă îndemânare la realizarea selecţiilor şi cât mai mult spor la treabă!



Realizarea măştii



Folosirea comenzii Quick Mask



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Protejarea calculatorului

Partea I

Titlul acestui articol ar putea fi liniştit titlul unei serii care să echivaleze cu Enciclopedia Britanică (măcar în ceea ce priveşte numărul de pagini). Dar dacă asta sună destul de înspăimântător, nu înseamnă că utilizatorul începător sau mediu trebuie să neglijeze sau să trateze superficial acest subiect din cauza dimensiunii şi complexităţii lui.

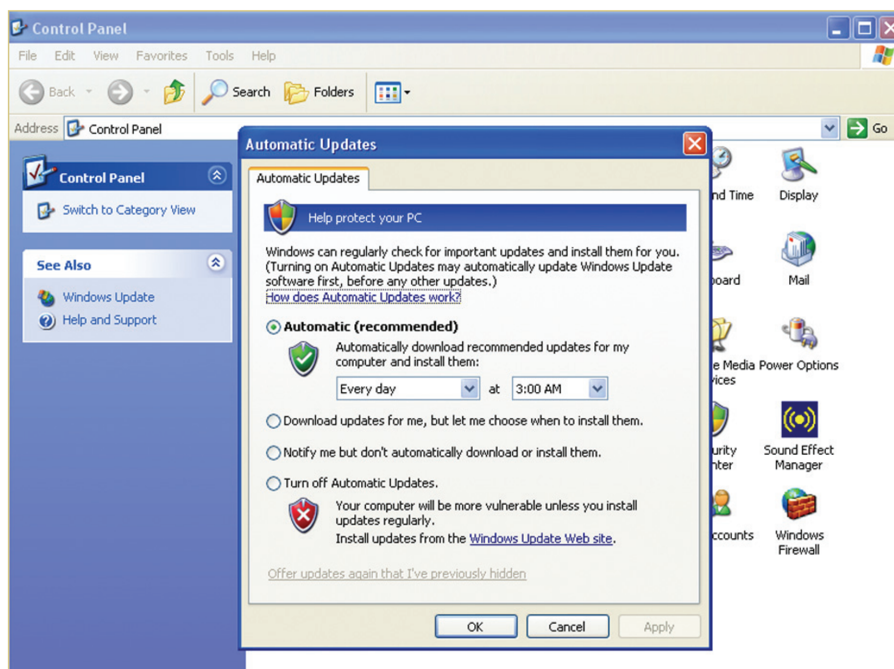
Protejarea calculatorului face referire la două mari aspecte: siguranţa hardware-ului (a containerului) şi siguranţa datelor (a conţinutului). Ce vom urmări în acest articol, este bineînţeles cel de-al doilea aspect. Legat de primul vreau doar să te sfătuiesc să nu deschizi un calculator în garanţie (să nu permiţi acest lucru nici vecinului care „le ştie pe toate"), să nu te bagi unde nu îţi fierbe oala dacă nu vrei să ajungi să faci nişte găuri în placa de bază fiindcă nu ai reuşit altfel să fixezi coolerul, să nu torni apă în tastatură şi să nu dai cu monitorul pe geam dacă ai pierdut la Warcraft. Hmm... dacă totuşi te interesează şi întreţinerea şi cosmetizarea hardware-ului, colegii mei de la acest departament vor fi mult mai în măsură să te sfătuiască...

În ce priveşte conţinutul, primele întrebări pe care trebuie să ţi le adresezi sunt: „ce anume doresc să protejez?" şi „de ce?". La prima întrebare sunt trei răspunsuri: datele, intimitatea şi propria-ţi persoană. De ce? Cine ar dori să-i fie compromise de exemplu documentele la care a lucrat două săptămâni? Şi cui i-ar conveni să aibă spioni „nevinovaţi" în calculator care să mişune şi să adune informaţii despre comportamentul online? Achiziţionezi produse de pe Internet? Mă îndoiesc că ai da benevol datele şi numărul cardului unei persoane interesate. Şi nu mai pomenesc de repercusiuni secundare, funcţionarea necorespunzătoare a calculatorului sau reinstalări ale sistemului... În consecinţă, suficiente motive pentru a trece la pasul următor şi a te întreba: ce e de făcut?

Aspectele teoretice

Marea majoritate a problemelor apar după conectarea PC-ului la Internet (netul ăsta, bată-l vina!). Nu este exclus să ţi se infecteze calculatorul şi prin metode clasice (dischete, CD-uri), însă ameninţările principale vin din sfera Internetului care, până şi în ţărişoara noastră de la periferiile Europei, e deja pe toate gardurile.

După cum spuneam în numărul trecut, sistemul de operare mai vulnerabil este Windows-ul instalat în cele mai multe dintre desktop-uri sau





laptop-uri, şi e cel pe care în rândurile următoare vei vedea cum poţi să-l securizezi cât mai bine şi, dacă se poate, cât mai ieftin...

Până nu demult circula o legendă conform căreia, un PC având proaspăt instalat un sistem de operare Windows, nu rezistă mai mult de 15 minute fără să fie infectat, după ce a fost conectat la Internet. După ce am experimentat însă pe propriul sistem, lucrurile s-au transformat miraculos din ficţiune în realitate. Trecuseră 12 minute, şi după câteva instalări de programe, procesorul a început să se „tureze" şi am realizat că este suprasolicitat (constant la 70-80%). Am consultat managerul de sarcini („Task Manager") şi, ciudat, în listă apăruse un proces nou, necunoscut, altul decât cele obişnuite. Închiderea acestuia a coincis cu „calmarea" procesorului. M-am documentat ulterior în legătura cu acel proces, şi am aflat cu stupoare că fusese vorba despre un vierme de Internet. Şi pentru ca totul să fie destul de limpede, vom lua problema de la 0.

Există două importante situaţii cu care te întâlneşti atunci când instalezi (reinstalezi) sistemul de operare Windows: pe un calculator independent, sau pe unul care face parte dintr-o reţea. Primul caz este cel mai „sensibil", fiindcă în cel de-al doilea mai mult ca sigur eşti în spatele unui firewall instalat pe server de către administratorul de reţea, iar posibilitatea de infectare este mult mai redusă (asta dacă adminul nu este unul de conjunctură şi dacă reţeaua nu este deja infectată).

Pregătiri...

Aşadar, de ce ai nevoie în afară de CD-ul cu Windows? Problematic este şi acesta însă, fiindcă cu cât este versiunea mai veche, cu atât este mai puţin actualizată, iar descărcarea updateurilor poate dura destul de mult în cazul unei conexiuni lente.

Trecând peste aceast aspect, cu siguranţă ai nevoie de 3 câini de pază: antivirus, firewall şi antispyware.

Procedura este simplă. Îndată ce procesul de instalare a luat sfârşit şi ai terminat şi cu driverele, ÎNAINTE de a introduce cablul de reţea în calculator, instalezi softurile menţionate anterior (nu am să fac referire în acest articol la firewall-urile hardware)! După ce a fost finalizat şi acest pas, poţi să conectezi PC-ul la reţea/Internet, iar următorul este actualizarea definiţiilor programelor. Este însă posibil ca unele dintre acestea să aibă în mod implicit bifate opţiunile de actualizare automată. Dacă ai deja instalat un firewall nu mai este necesar să-l activezi şi pe cel din Windows. Ce îţi recomand însă este activarea opţiunii de actualizare a sistemului de operare cu ultimele patch-uri de securitate. Pentru aceasta accesează [Control Panel] – [Automatic Updates] – „Automatic", asta în cazul în care nu ai setat-o ca opţiune implicită la instalare. În felul acesta, poţi să te aşezi confortabil în fotoliu şi să respiri uşurat: calculatorul tău este acum în siguranţă. Sau... relativ în siguranţă. Situaţia e asemănătoare celei în care construieşti o casă din temelii, şi nu „cârpeşti" una veche. Fiind nouă, evident va fi şi mai durabilă, însă contează foarte mult şi întreţinerea acesteia. De asemenea, timpul îţi va arăta şi calitatea materialelor pe care le-ai ales pentru construcţie (respectiv calitatea softurilor la care ai apelat).

Ce ar trebui, şi ce ne permitem...

Nu am să fac acum un test comparativ între cele mai cunoscute programe folosite la protejarea calculatorului. Am să-ţi spun în schimb ce anume să urmăreşti atunci când alegi aceste tipuri de software.

Antivirus – este software-ul care protejează calculatorul împotriva viruşilor, viermilor şi

troienilor. Multe calculatoare se livrează acum cu antivirus încorporat, însă de multe ori acesta este doar o versiune shareware, iar utilizatorii uită acest lucru, şi nu e de mirare că se ajunge la reinstalarea sistemului de operare.

Iată ce facilităţi ar trebui să ofere un antivirus:

1. Scanare: - în timp real (pachetele de date sunt analizate când sunt copiate în calculator);

- de accesare (scanează programele şi aplicaţiile care sunt accesate);

- euristică (acest tip de scanare se bazează pe informaţiile existente pentru a identifica alte tipuri de dăunători înainte ca definiţiile să fi fost lansate);

- la cerere (scanare personalizabilă – un fişier, un director, un drive etc.);

- programabilă (scanarea se va efectua la data şi ora specificată);

- emailului POP3 (programul va monitoriza traficul din/înspre calculator şi va scana ataşamentele pentru a detecta eventualii intruşi);

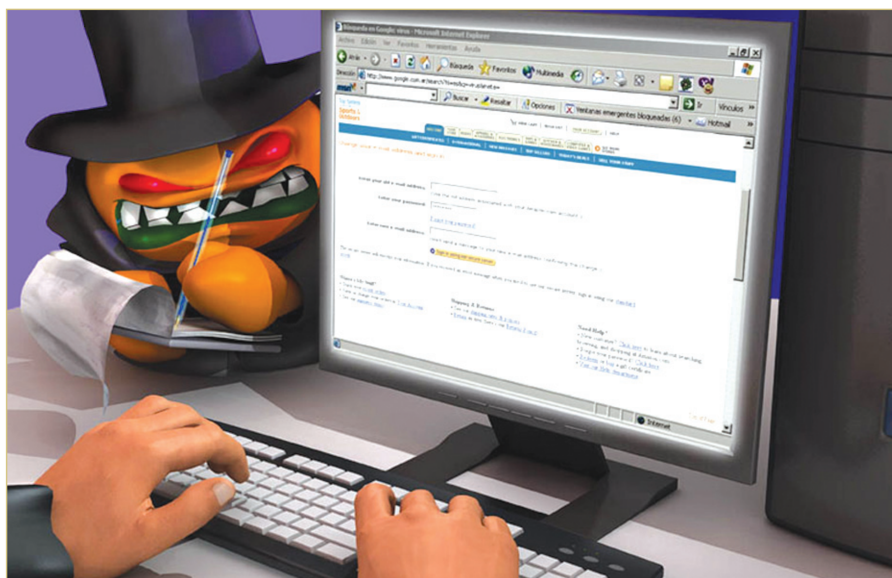
- fişiere compresate (majoritatea programelor oferă această facilitate, dar e de preferat unul care scanează şi arhivele incluse într-o altă arhivă);

2. Monitorizarea scripturilor (Java, ActiveX);

3. Protejarea programelor de mesagerie instantanee;

4. Actualizări automate ale definiţiilor.

Firewall – alegerea unui firewall este importantă în primul rând pentru a preveni furtul de identitate şi procesul de restaurare a informaţiilor (cartea de credit de exempu) care de cele mai multe ori constituie un proces anevoios. În ziua de azi, majoritatea utilizatorilor păstrează în calculator date sensibile, informaţii personale, parole, dar chiar şi un hacker debutant este în stare să ajungă la acestea dacă PC-ul nu este



protejat de un firewall.

Pentru utilizatorii obişnuiţi cea mai abordabilă soluţie este un firewall personal, acceptabil atât din punct de vedere al preţului (asta în cazul în care nu optezi pentru o versiune gratuită), cât şi al opţiunilor. Acesta poate fi folosit pe o singură staţie de lucru, fie aceasta PC-ul de acasă sau de la birou.

Ce ar trebui să ofere un firewall?

- protecţia emailului;
- protecţia fişierelor;
- protejarea informaţiilor personale – programul blochează informaţii confidenţiale (adresa, numărul cărţii de credit etc.) să părăsească PC-ul;
- monitorizarea porturilor - previne scanarea porturilor şi te alertează când se întâmplă acest lucru (porturile nemonitorizate sunt „uşiţe" pentru intruşi);
- filtrarea datelor – analizează pachetele de date care intră sau ies din calculator;
- protejarea regiştrilor împotriva programelor care încearcă să opereze modificări neautorizate asupra lor;
- monitorizarea traficului;
- blocarea spyware-ului, cookies-urilor şi a pop-up-urilor;
- liste cu situri de încredere şi situri blocate;
- controlul parental;
- modul de navigare ascuns – îţi permite să navighezi anonim pe Internet;

În afară de aceste elemente concrete, trebuie să ai şi o privire de ansamblu asupra programului şi să ai în vedere următoarele categorii:

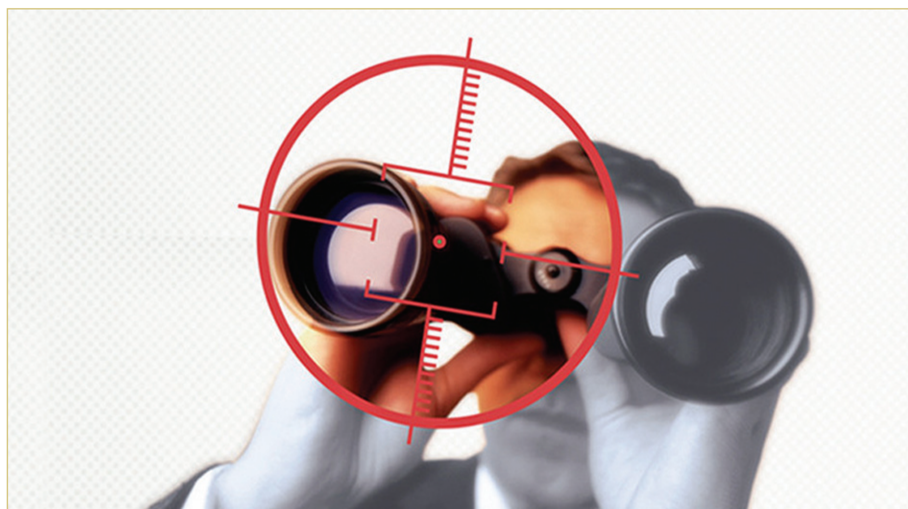
1. Setul de opţiuni şi facilităţi – să fie peste media oferită de alte programe. Esenţial totuşi este ca sistemul tău să fie ascuns ochilor curioşi, şi protejat de intruşi, fie aceştia persoane sau software-uri maliţioase. Te-aş sfătui să-ţi îndrepţi atenţia către firewall-uri care oferă şi protecţie împotriva viruşilor şi a spyware-ului.

2. Siguranţă şi fiabilitate – modul în care programul funcţionează în paralel cu alte aplicaţii. Spre exemplu, sunt firewall-uri care nu vor funcţiona dacă pe sistemul tău este instalat un anumit antivirus.

3. Uşurinţa în utilizare şi configurare – cu cât interfaţa este mai prietenoasă, cu atât utilizatorul este mai dispus să navigheze prin meniuri. Firewall-ul ideal este unul simplu care oferă opţiuni complexe.

4. Suport şi documentaţie – interesează-te de modul în care poţi obţine ajutor în cazul în care rămâi „în pană": forumuri, chaturi, bloguri etc.

continuare în numărul viitor...





Recuperări



Remus Zoica
remus@myc.ro



de date

Importanţa datelor stocate în format digital

Pentru că este mai bine să fim de o mie de ori mai precauţi, decât o singură dată păţiţi şi să nu învăţăm siguranţa prin accidente repetate, am adunat în continuare o serie de sfaturi care să ne ferească de marile catastrofe ale mediului digital. Importanţa datelor este proporţională cu cantitatea de muncă depusă pentru adunarea sau gestionarea informaţiilor. Este un calvar să repeţi munca, sau chiar mai rău, să nu ai nici măcar această şansă (pentru munca la care există un termen impus). Să vedem cum trebuie să ne pregătim pentru a nu ajunge în astfel de situaţii!

Cât pierdem?

În SUA se estimează că există un număr de 76,2 milioane de PC-uri care ajută la producţia de bunuri şi servicii (studiul efectuat de David M. Smith - http://gbr.pepperdine.edu/033/dataloss.html). Dintre acestea, în medie 4,6 milioane au înregistrat pierderi de date majore pe parcursul unui an. Ele se datorează următoarelor cauze: erorilor hardware, erorilor umane, problemelor software, viruşilor sau furtului de date. În tabelele alăturate putem observa atât în numere, cât şi în procente cauzele pierderilor de date. Pentru cele 4,6 milioane de sisteme afectate, pagubele se ridică la valoarea de 18,2 miliarde USD.

Acestea sunt statistici efectuate pe plan global şi probabil că nu ne vor motiva îndeajuns pentru a lua măsurile de precauţie. Stimulul ar trebui să fie aprecierea muncii pe care o face fiecare persoană în parte, care poate fi pierdută la o singură apăsare de tastă!

Importanţa copiilor de siguranţă

Acum un an mi-am cumpărat un USB stick pe care îmi ţineam cele mai importante documente. Datele stocate acolo erau protejate prin parolă datorită unui sistem proprietar al companiei DataTraveler. Nimeni nu le putea accesa. Cu timpul am căutat tot felul de metode care să îmi realizeze copii de siguranţă automat de fiecare dată când conectam dispozitivul, dar nu am găsit nimic care să-mi acorde toate facilităţile pe care le doream. Aşa că am rămas la metoda rudimentară, de a-mi realiza manual toate copiile de siguranţă. La început o făceam destul de des, dar cu timpul am neglijat tot mai mult importanţa lor. Nu cu mult timp în urmă mi-am pierdut cheile, şi implicit USB stick-ul. Imediat mi-am amintit de copiile de siguranţă pe care le făcusem, dar nu îmi reaminteam exact data la care o făcusem pe ultima. Cu multă părere de rău am constatat că trecuseră aproximativ trei luni de la momentul realizării ultimei copii de siguranţă şi oricât m-am chinuit să caut în documentele salvate automat de Word, şi în alte programe, datele nu le-am mai putut recupera. Backup-ul făcut cu trei luni în urmă era mai bun decât nimic, şi totuşi... se putea şi mai des!

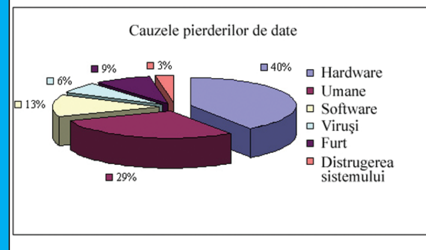
Pentru companii siguranţa datelor este mult mai importantă. Un studiu realizat de National Archives & Records Administration ne arată că 93% din companiile care au înregistrat pierderi masive de date au dat faliment în aproximativ zece zile. Evident că, cu cât este mai mare importanţa datelor pentru afacerea ta, cu atât mai acută este problema realizării copiilor de siguranţă.

Măsuri de precauţie

Există multe programe specializate pentru realizarea copiilor de siguranţă, printre cele cunoscute se numără: WinBackup (www.liutilities.com/products/winbackup/), Norton Ghost (www.symantecstore.com), Acronis True Image (www.acronis.com) sau Backup Plus (www.avantrix.com). Programele de mai sus sunt shareware, am căutat şi câteva alternative freeware, care au funcţii mai puţine, dar şi ele ne pot face viaţa mai uşoară în multe cazuri!

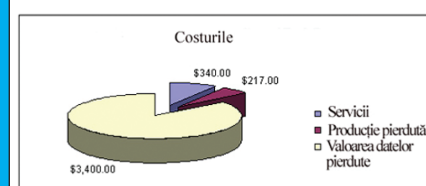
SimpleBackup

După cum spun autorii lui, programul este unul foarte simplu, care nu conţine adware, spyware, limitare în timp sau funcţii. Poţi realiza copii de siguranţă printr-un simplu clic cu mausul. Suportă drag&drop chiar şi pentru căile din reţea, de exemplu \\server\backup. Una dintre funcţii permite ştergerea automată a back-



Cauzele pierderilor de date

Calculatoare folosite	76,2 milioane
Împărţite în:	
Probleme hardware	1,849,800
Erori umane	1,345,300
Probleme Software	588,600
Viruşi	294,300
Furt	403,000
Distrugere completă	126,100
Total	4,607,100



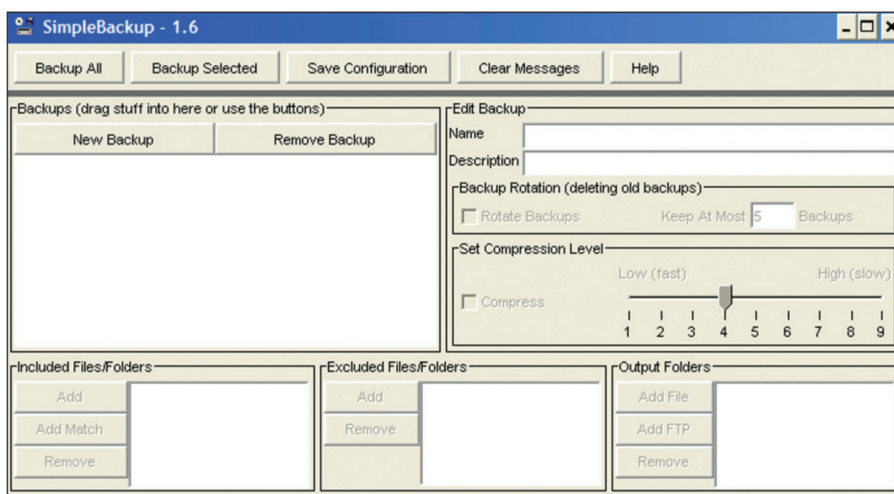
Calculul mediu pentru estimarea pagubelor

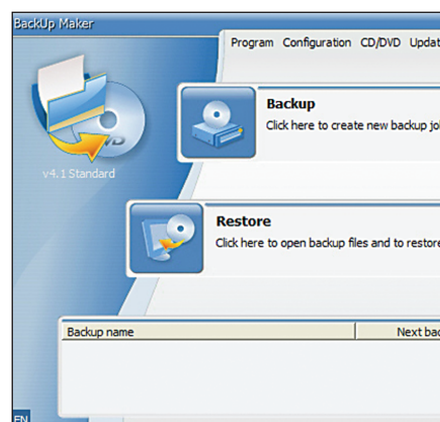
Totalul Pierderilor

Pierderi	Cost Mediu
Servicii	340
Producţie	217
Date în formă brută	3,400
Total	$3,957

Estimare a pierderilor totale din cadrul unei companii în studiul efectuat de David M. Smith







up-urilor mai vechi. Interfaţa este foarte bine structurată, avem vizibile de la prima accesare toate funcţiile importante pentru selectarea fişierelor sau a directoarelor importante, a celor care trebuie excluse şi definirea fişierului final pentru exportarea rezultatului. După părerea mea este cel mai bun program de acest fel. Îl poţi găsi pe CD-ul revistei sau îl poţi descărca de la adresa www.moogsoftware.com.

Handy Backup freeware v2.1

Este un program pentru realizarea copiilor de siguranţă care rulează pe sistemele de operare Windows 9x/NT/2000/Me/XP. El este foarte simplu de folosit pentru că are o inferfaţă în stilul Windows Explorer. Programul realizează copii de siguranţă automat, trebuie să îl configurezi doar la început. Datele pot fi stocate în reţea, pe dischete, pe disc sau pe un server FTP. Ele vor fi criptate, arhivate şi protejate prin parolă. Există şi un asistent care te va îndruma la paşii necesari pentru setarea lui. Programul beneficează şi de o funcţie care permite transferul fişierelor în fundal, folosind resurse minime de sistem. El poate sincroniza directoare, programa activităţi automate de realizare a copiilor de siguranţă şi afişa loguri ale acestor procese. Aceasta este versiunea freeware a programului, ea îţi va afişa la prima rulare un mesaj de înregistrare care trebuie completat, dar datele introduse acolo nu sunt importante.

Programul poate fi descărcat de la adresa http://www.sharewareriver.com/product.php?id=6402, sau îl poţi găsi pe CD-ul revistei.

Backup Maker

Unul dintre puţinele programe care nu afişează tot felul de mesaje nedorite pentru simplul fapt că este freeware. Singurul avertisment primit este cel care te atenţionează că programul este gratuit doar pentru folosirea în scopuri non-comericale. După cum spun autorii, el integrează într-o interfaţă simplă funcţiile complexe şi oferă o mulţime de asistenţi care te vor îndruma la definirea proceselor. El foloseşte metoda standard de compresie PkZip pentru a reduce din dimensiunea copiilor de siguranţă, datele putând fi dezarhivate cu orice program cunoscut care recunoaşte această metodă (de exemplu WinZip sau WinAce). Poţi realiza copii automate la iniţierea sau oprirea sistemului, poţi scrie CD-uri sau DVD-uri fără a necesita un alt program special pentru scriere.

Programul rulează pe sistemele de operare Windows 9x/ME/NT/2000/XP îl găseşti pe CD-ul revistei sau îl poţi descărca de la adresa http://www.ascomp.net/index.php?php=prog&prog=backupmaker.en.

După dezastru

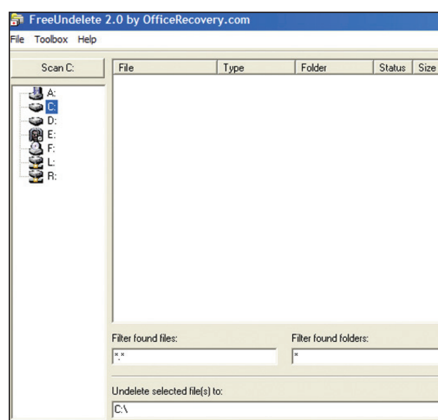
Majoritatea utilizatorilor de calculatoare consideră datele pierdute permanent, fără posibilitatea de a le recupera. Datorită complexităţii, multe informaţii despre metodele de recuperare sunt înţelese greşit. De exemplu într-un studiu s-a demonstrat că într-un procentaj de 78% persoanele consideră partea hardware cauza problemelor apărute şi presupun că singura metodă de recuperare este trimiterea fizică a hard discului la specialiştii care pot recupera datele. În realitate 56% dintre aceste cazuri probleme au fost datorate părţii hardware. Diferenţa de 22% poate fi reparată simplu, folosind programe de recuperare. Metodele convenţionale care pot fi puse în practică de orice utilizator nu vor costa numai timpul pierdut pentru a le încerca. Orice program de recuperare a datelor va scana hard discul pentru a enumera toate fişierele şterse. Dacă nu sunt suprascrise, fişierele şterse îşi menţin atributele precum numele, dimensiunea, data creării, dar vor fi marcate (diferit) în funcţie de sistemul de stocare a datelor folosit. De exemplu la partiţiile FAT fişierele şterse vor fi marcate la început cu simbolul 229 (0xE5). Programele de recuperare detectează acest simbol şi formează o listă cu fişierele şterse. Din această cauză majoritatea programelor vor găsi aceleaşi fişiere şterse. Există totuşi diferenţe între programe, de la modul de abordare al problemei, până la facilităţile speciale care pot influenţa drastic rezultatele procesului de recuperare a datelor. Există cazuri în care fişierele nu au fost şterse, ci au fost pierdute din alte cauze. Oricum backup-ul (copia de siguranţă) este cea mai sigură dintre aceste metode de recuperare a datelor. Dar dacă aceasta lipseşte va trebui să apelăm la programele specializate pe acest domeniu, pe cere voi încerca să le prezint în continuare. O observaţie foarte importantă, în momentul în care realizezi că datele lipsesc va trebui să opreşti orice activitate de scriere pe disc. Aceasta va micşora considerabil şansa de a recupera fişierele!

Printre cele mai cunoscute programe pentru recuperarea fişierelor şterse se numără: Ontrack EasyRecovery (www.ontrack.com), GetDataBack (www.runtime.org) sau Iolo Search and Recover (www.iolo.com), dar majoritatea sunt shareware şi după o anumită perioadă de timp trebuie cumpărate pentru a funcţiona. În continuare voi prezenta trei dintre cele mai cunoscute programe gratuite de acest fel.

PC Inspector File Recovery

Una dintre aplicaţiile care nu trebuie să lipsească din colecţia ta de programe. Pe lângă faptul că este gratuit, el are o inferfaţă plăcută şi un flux de lucru foarte bine gândit. La lansarea programului vei putea alege metoda de recuperare a informaţiilor pierdute, în funcţie de cauza dezastrului. De exemplu, dacă ai şters doar un







fişier, metoda de recuperare este diferită faţă de cazul în care toată partiţia nu mai este accesibilă. Avem trei cazuri: pentru fişiere pierdute, pentru drive-uri formatate sau pentru drive-uri care nu mai sunt deloc vizibile. Programul suportă partiţii FAT 12, 16, 32 existente pe hard discuri, dischete sau dispozitive Smartmedia, Compact Flash şi Memory Stick. El necesită unul dintre sistemele de operare Windows 95, 98, Me, NT, 2000 sau XP şi este indicată existenţa unui alt disc pentru salvarea datelor recuperate. Modul de lucru este structurat în patru paşi: lansarea programului, alegerea drive-ului, selectarea fişierelor sau a directoarelor şi alegerea destinaţiei. Programul îl poţi găsi pe CD-ul revistei sau îl poţi descărca de la adresa www.pcinspector.de.

eData Unerase Personal Edition

Programul oferă două metode de scanare a discului pentru recuperarea fişierelor şterse. Una rapidă şi una în profunzime, care îţi va oferi rezultate mai bune. Programul este foarte simplu şi nu oferă multe facilităţi avansate, este util în special pentru recuperarea fişierelor (nu a partiţiilor). Avem la dispoziţie o metodă de filtrare a rezultatelor, pentru a nu parcurge la final o listă de mii de fişiere dintre care trebuie să îl identificăm pe cel dorit. El recunoaşte partiţii FAT12/16/32 şi NTFS şi majoritatea cardurilor de memorie. Rulează pe unul dintre sistemele de operare Windows 98, ME, NT, 2000, XP sau 2003, necesită 64 MB de memorie RAM şi un alt disc pe care să stocheze fişierele salvate. Pentru mai multe informaţii şi pentru descărcarea lui vizitează situl octanesoft.com. Programul îl vei găsi şi pe CD-ul revistei.

FreeUndelete

Unul dintre cele mai simple programe gratuite pentru recuperarea datelor pierdute. Rulezi programul, alegi drive-ul şi porneşti scanarea. Selectează fişierele pe care le doreşti recuperate (ţine apăsată tasta [Ctrl] dacă sunt mai multe), alege destinaţia şi problema este rezolvată. Programul poate recupera date şterse de pe partiţii FAT 16 şi 32 sau NTFS şi rulează pe platformele Windows NT/2000/XP sau 2003 Server. Programul este gratuit, nu există nici o reclamă mascată pentru un alt produs mai bun, funcţii limitate sau o perioadă de timp limită pentru folosirea lui. Îl poţi descărca de la adresa officerecovery.com sau îl poţi găsi pe CD-ul revistei.

Concluzie

Am prezentat în acest articol trei programe gratuite pentru realizarea copiilor de siguranţă şi trei programe gratuite pentru recuperarea datelor. Eu recomand să le adaugi colecţiei tale de programe pentru că ele nu costă nimic şi cu siguranţă îţi vor fi de ajutor în momentele critice. Dar trebuie să ştim că datorită complexităţii situaţiilor care pot apărea, recuperarea datelor nu poate fi garantată de nimeni. Chiar şi munca specialiştilor care costă mii de dolari nu este garantată, ei îţi spun clar la început că vor încerca, şi dacă este posibil îţi vor recupera datele. În final, aşa cum am obişnuit în articolele mele despre recuperările de date, voi încheia cu o serie de situaţii amuzante care au dus la pierderea datelor întâlnite de-a lungul anilor de specialiştii companiei Ontrack:

1 – O persoană a adus un hard disc într-o pungă de plastic udă. El a precizat că a citit pe Internet că dacă introduce hard discul în congelator are şanse de a recupera datele. Persoana i-a rugat pe inginerii de la Ontrack să nu râdă...

2 - O persoană a făcut curăţenie pe hard disc şi a şters doar fişierele care trebuiau ţinute. A golit Recycle Bin-ul şi a defragmentat hard discul. Acum verifică de trei ori înainte de a şterge un fişier...

3 – Laptop-ul unei persoane nu mai pornea decât în „Blue Screen Of Death". Câteva zile după ce şi-a recuperat datele nepotul său a recunoscut că a lovit Laptop-ul pentru o descărcare nervoasă. Proprietarul l-a trimis înapoi la părinţi...

4 – Exploratorul polonez Krystof Wielicki a scăpat camera foto când urca pe munţii Himalaya. Imaginile au fost recuperate şi le puteţi viziona la adresa www.mbm.com.pl/wielicki/.

5 – O companie din domeniul medicinei a adunat 1200 de formulare de taxare a clienţilor, un fulger a lovit transformatorul din afara clădirii distrugând sistemul pe care acestea erau stocate.

6 – Un cuplu a adunat sute de poze ale copilaşului nou născut pe calculatorul personal. Un virus a blocat sistemul de operare iar la suport tehnic au recomandat reinstalarea sistemului. La datele pierdute s-au gândit doar după instalare...

7 – În timpul construirii unei clădiri o grindă de oţel a căzut pe laptop-ul care conţinea planurile de construcţie ale clădirii...

8 – O persoană s-a enervat atât de tare pe laptop-ul său care nu funcţiona bine încât l-a aruncat în toaletă şi a tras de câteva ori apa...

9 – O femeie şi-a pus laptop-ul pe maşină şi a intrat înăuntru. L-a uitat acolo, a pornit şi acesta a căzut. A dat în spate şi a trecut peste el, apoi şi-a amintit...

10 – Un laptop a fost călcat de un avion. Nici cei de la Ontrack nu au înţeles cum aceasta s-a putut întâmpla acest lucru, dar a fost singurul detaliu dat de client.

În final va doresc să nu aveţi parte de astfel de situaţii şi să aveţi cât mai mare grijă de datele în format digital!



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

"Cutia de unelte Linux" este o rubrică lunară în care îmi propun să vă prezint câte o serie de programe şi comenzi care pot să vă facă viaţa mai uşoară în lucrul de zi cu zi în Linux. De la utilitare de reţea şi până la shell script-uri utile, să trecem împreună în revistă cum să vă folosiţi la maxim atât de partea GUI a sistemului de operare, cât şi de linia de comandă. În acest număr vă voi prezenta câteva utilitare pe care le puteţi folosi dacă faceţi parte dintr-o reţea locală.

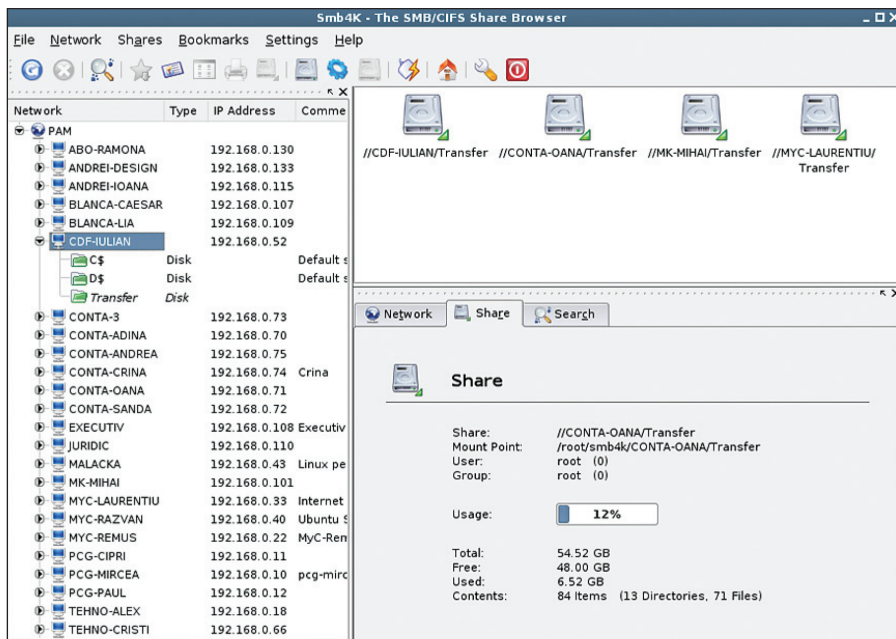


Cutia de unelte Linux

Utilitare de reţea

Smb4K

Smb4K este o aplicaţie GUI care permite montarea şi afişarea share-urilor din reţea. Extrem de uşor de utilizat, smb4k rămâne în system tray iar directoarele partajate pot fi accesate printr-un simplu right-click. Mai mult, după reboot, smb4k reţine care share-uri au fost montate anterior. Pentru cei care nu vor să se complice cu Konqueror sau alte programe. Programul poate fi copiat de la http://smb4k.berlios.de/



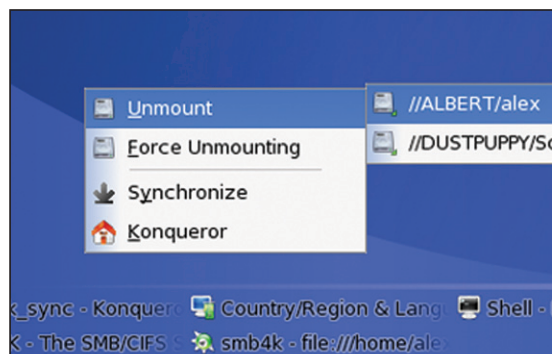
Samba Commander

"`smbc`" este comanda cu care iniţiem un program numit "Samba Commander". L-am instalat într-o zi în Ubuntu folosind `sudo apt-get install smbc`. Fiind obişnuit să folosesc Krusader sau cel mult Konqueror pentru a accesa reţeaua locală mi s-a părut interesant să pot face asta şi din consolă, folosind un tool care seamănă cu Midnight Commander. Ca să nu mai vorbim de faptul că Samba Commander „mănâncă" mult mai puţine resurse decât aplicaţiile bazate pe QT sau GTK.

Un minus pe care i-l acord din start programului este faptul că fişierul de configurare... lipseşte. Trebuie să îl mutăm şi redenumim din directorul `/docs` al aplicaţiei:

```
cp /usr/share/doc/smbc/sample.smbcrc ~/.smbc/
mv ~/.smbc/sample.smbcrc ~/.smbc/smbcrc
```

Acum acest fişier de configurare trebuie completat cu datele reţelei tale, altfel programul se va plânge la pornire că nu îl poate citi.



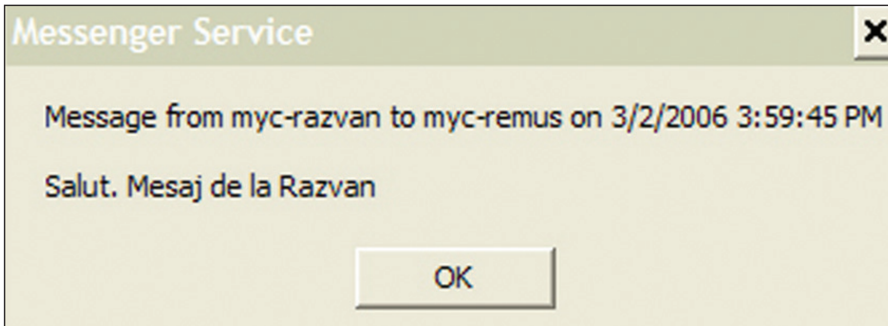




Trebuie să scoatem comment-urile din fața liniilor relevante ale fișierului. Calea către smbclient este setată implicit `smbclient /usr/bin/smbclient`. Cu un `whereis smbclient` putem afla calea exactă a executabilului, dar în majoritatea cazurilor acesta se află în `/usr/bin/`. În dreptul localdir setăm calea către /home-ul nostru și mai urmează să setăm workgroup-ul. Restul liniilor sunt opționale.

Acum putem porni `smbc` din linia de comandă și să accesăm rețeaua. În caz că începem să transferăm un fișier, datele acestuia vor fi afișate în partea din stânga-jos a ferestrei. Dacă transferăm mai multe fișiere deodată, putem accesa lista acestora apăsând tasta "s". Cu "f" putem căuta fișiere prin LAN iar "q" va părăsi programul.





smbclient -M myc-remus -U myc-razvan

net

Comanda `net` singură nu face mare lucru. Însă combinată cu opțiunile pe care le oferă, poate fi o unealtă extrem de folositoare. De exemplu, cu net status shares putem vedea care PC-uri din rețea sunt conectate la share-urile noastre. Cu net status sessions putem urmări cine tocmai copiază fișiere de la noi din share, astfel încât să stim pe cine putem urla când nu ne merge bine PC-ul.

smbcontrol

OK, să presupunem că cineva copiază în disperare fișiere din directoarele noastre partajate și vrem să-l oprim. Păi – desigur – putem tăia accesul la acel share. De exemplu, pe stația mea, la directorul partajat pe care îl folosesc în rețea îi spune "Transfer". Ca să opresc accesul prin rețea la acest director, specific comanda (`smbcontrol`), sursa (daemonul Samba: `smbd`), acțiunea (`close-transfer`) și destinația (`Transfer`). Să nu uităm că avem nevoie și de drepturi de adminstrare:

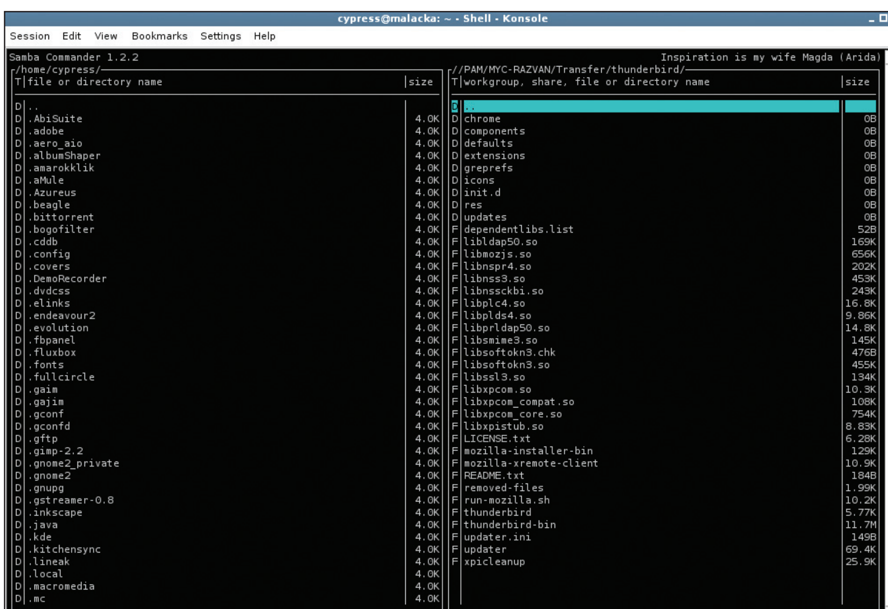
```
sudo smbcontrol smbd close-share Transfer
```

smbclient

Acum vrem probabil să îl înștiințăm pe respectivul de ce a primit "ban" pe stația ta. Pentru asta vom folosi un alt utilitar din pachetul Samba: `smbclient`. Cu `smbclient` putem trimite mesaje către stațiile Windows în stilul "netsend". De exemplu, dacă scriu

```
smbclient -M myc-remus -U myc-razvan
```

voi fi anunțat în consolă că pot începe să scriu mesajul pe care ulterior pot să îl trimit folosind combinația Control-D. `myc-remus` este stația-destinație iar `-U myc-razvan` îl va înștiința pe destinatar de unde îi parvine mesajul. Fără acest `-U nume_statie`, destinatarul va primi în message box-ul de pe desktop doar un mesaj, data și numele utilizatorului meu. Dacă în loc de `-U myc-razvan` aș fi scris un alt nume de stație, destinatarului i-ar fi fost afișat un nume de stație fals :)



Samba Commander

Macromedia Flash

Partea a II-a



Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Continuare din numărul trecut

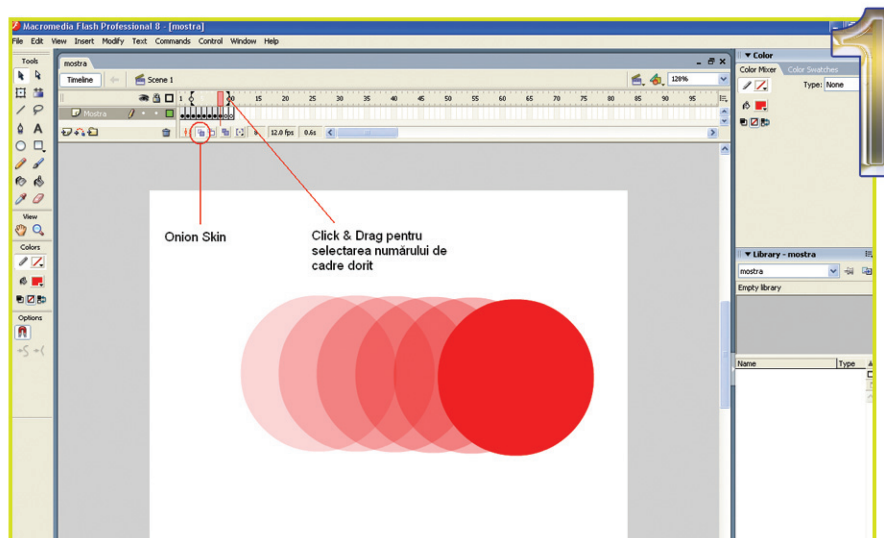
Procesul de animaţie

Acest proces a evoluat foarte mult de-a lungul timpului şi, cu toate că încă este posibil să creezi animaţii cadru cu cadru, ca pe vremea desenelor animate Walt Disney, nu este cea mai eficientă metodă din punct de vedere al timpului. Pe atunci, fiecare cadru al animaţiei se desena pe o foaie separată, iar apoi erau suprapuse deasupra unei surse de lumină pentru a avea un control cât mai bun asupra modului în care se derulează acţiunea. Şi Flash-ul îţi pune la dispoziţie o opţiune asemănătoare, care poartă denumirea „Onion Skin".

Opţiunea te ajută să vizualizezi ceea ce ai desenat în cadrele învecinate, folosind nuanţe mai mult sau mai puţin intense, pentru a sugera apropierea sau depărtarea faţă de un anumit cadru. În mod implicit sunt selectate doar patru cadre (două anterioare, cel activ şi unul posterior), dar acest lucru poate fi modificat după bunul plac (cu ajutorul metodei click&drag pe cerculeţul "End Onion Skin" ai posibilitatea de a selecta câte cadre doreşti) (imaginea 1).

Procesul de animaţie cadru cu cadru este foarte simplu. Selectezi un cadru cheie, desenezi în spaţiul de lucru ceea ce doreşti, apoi treci la următorul cadru, desenezi următoarea secvenţă a animaţiei, ş.a.m.d. Dacă vrei să previzualizezi şi să testezi ceea ce ai creat, o poţi face foarte simplu, apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [Enter].

Dacă modul de a realiza animaţii menţionat anterior este unul migălos şi exact, el necesită mult timp şi răbdare, şi cum timpul e esenţial, dezvoltatorii programului au creat metode de lucru mult mai eficiente.



macromedia FLASH Professional 8

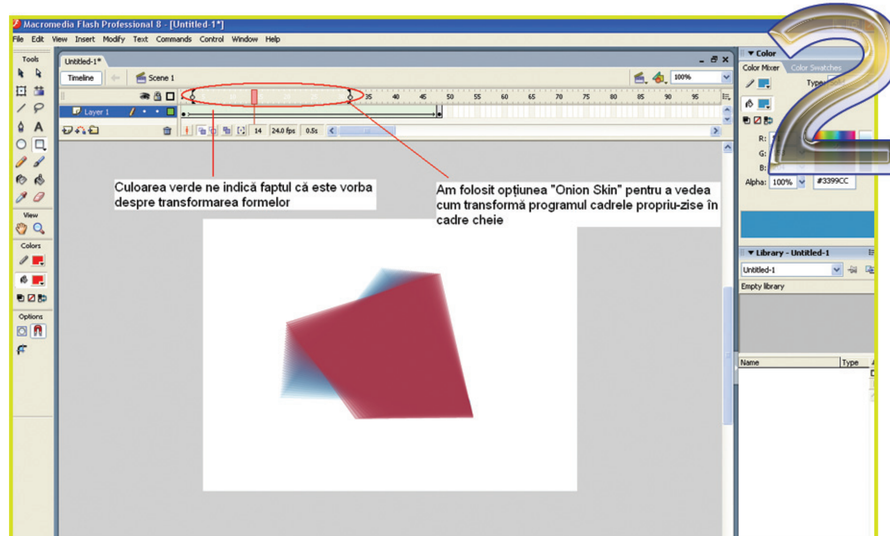


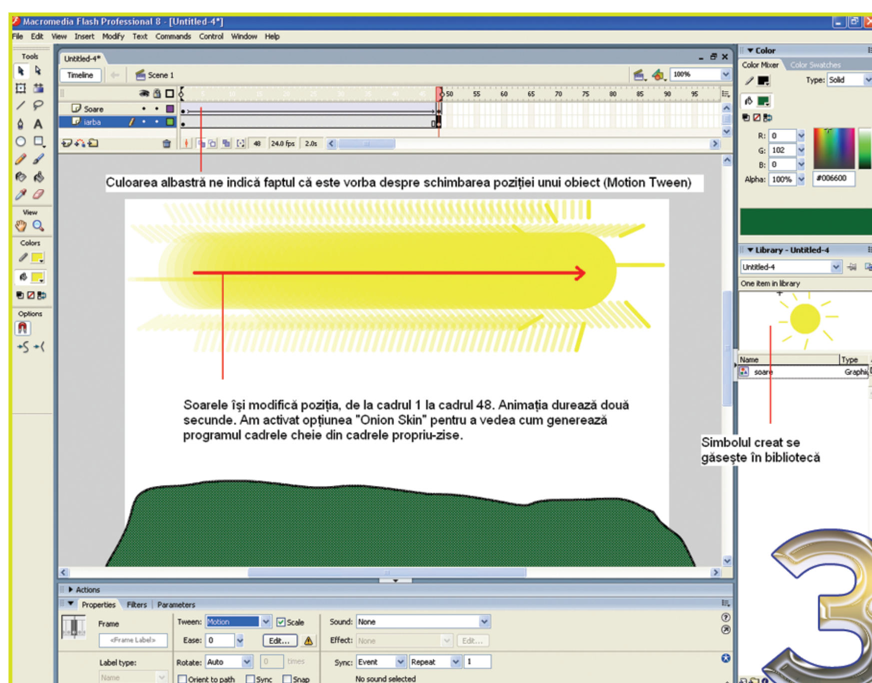
„Shape Tween" şi „Motion Tween"

Aceste metode au revoluţionat practic modul în care un animator poate să ceeze un filmuleţ într-un timp cât mai scurt. Ideea de bază în cazul celor două este că va trebui să concepi doar imaginea de început şi forma finală, programul generând automat cadrele intermediare.

Shape tween – după cum spune şi numele, permite transformarea unei forme într-o altă formă. Pentru aceasta vei avea nevoie de două cadre cheie, care să conţină cele două forme. În exemplul meu, am ales să transform un triunghi albastru într-un pătrat roşu. Am introdus două cadre cheie la poziţiile 1 şi 48 (animaţia va dura astfel două secunde la rata stabilită de 24c/s – cadre pe secundă). În primul cadru cheie am desenat triunghiul, iar în cel de-al doilea, pătratul. În felul acesta cadrele propriu-zise de la poziţia 2 până la poziţia 47 vor conţine aceleaşi elemente ca şi cadrul cheie care le precede (în situaţia de faţă cadrul cheie de la poziţia 1). În continuare, având primul cadru cheie selectat, din panoul „Properties" alegi opţiunea „Tween: Shape". Automat programul va transforma cadrele propriu-zise în cadre cheie (acestea îşi vor schimba culoarea din gri în verde, şi va apare o săgeată în sensul în care are loc transformarea, de la stânga la dreapta) (imaginea 2).

Modul acesta de lucru este, după cum ai realizat, mană cerească, mi-e greu să-mi imaginez că vreun utilizator ar putea să deseneze cadru cu cadru animaţia prezentată! Şi nu e vorba neapărat de „a putea", ci de „a avea răbdare de oţel". Dar chiar şi acest fel de a realiza animaţii are părţile lui „negative". Chiar dacă o asemenea animaţie se realizează foarte rapid, nu ai prea mult control asupra modului în care programul decide să facă transformarea. Însă lucrurile nu stau chiar aşa. Utilizatorii avansaţi ai programului apelează cu siguranţă la ceea ce poartă de numirea de „hint" (indiciu). Aceste indicii sunt de fapt nişte comenzi precise ce îi vor indica programului care punct să ajungă într-un anumit loc. În exemplul prezentat, dacă aş dori ca punctul reprezentat de colţul din stânga al triunghiului să devină colţul din stânga sus al dreptunghiului, am să introduc un asemenea indiciu de la meniul [Modify] – [Shape] – „Add Shape Hint" (sau folosind scurtătura din taste [Ctrl] + [Shift] + [H]). Va apare un mic cerculeţ cu litera „a" în mijloc, pe care îl vei poziţiona în colţul din stânga al triunghiului. Vei trece apoi la ultimul cadru cheie şi vei poziţiona cerculeţul corespondent în colţul din stânga sus al dreptunghiului. Cu cât vei avea mai multe astfel de indicii, cu atât vei





deţine mai mult control asupra modului în care programul generează animaţia.

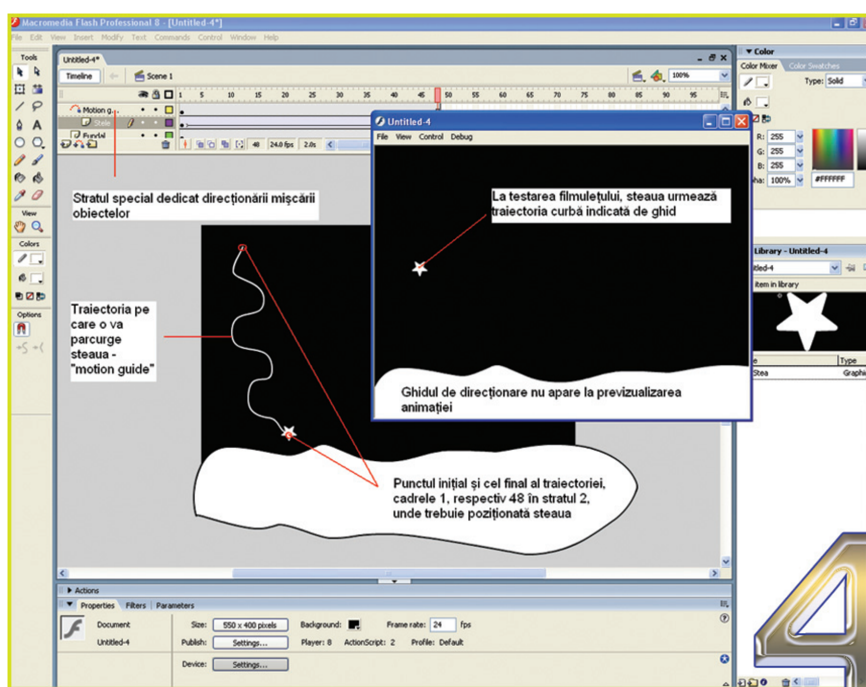
Motion tween – în prima parte a acestui articol am vorbit pe larg despre simboluri. Dacă eşti la început de drum în lucrul cu acest program, nu ar strica o mică recapitulare, deoarece simbolurile sunt esenţiale atunci când vine vorba de „Motion tween" (transformarea mişcării). De altfel, aceasta este marea diferenţă între cele două moduri de generare a animaţiilor. Primul prezentat foloseşte forme, iar cel de faţă, simboluri. În exemplul prezentat (imaginea 3), am creat un simbol grafic reprezentând un soare şi două cadre cheie pe cel de-al doilea strat, primul reprezentând punctul de pornire şi cel de-al doilea punctul în care va ajunge la capătul celor două secunde (atât cât durează animaţia). Având selectat primul cadru, din panoul „Properties" vei alege de data aceasta „Shape: Motion". Testează filmuleţul apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [Enter], şi vei observa soarele care se deplasează de la stânga la dreapta, cu o „viteză" de 24c/s.

Simbolurile pot fi modificate (scalate), şi li se pot aplica tot felul de efecte (transparenţă sau luminozitate de exemplu).

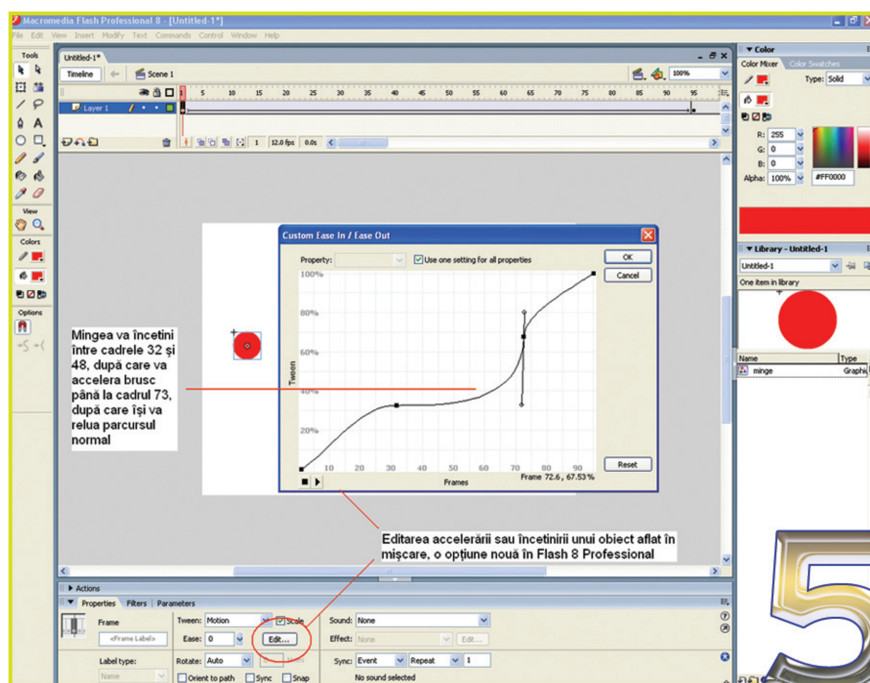
Dacă ceea ce am prezentat aici sunt lucrurile elementare şi exemple simple, ceea ce poţi să realizezi ţine doar de experienţa ta şi de cunoştinţele legate de program. Ai avut posibilitatea de a vedea cum se realizează mişcare unui obiect în linie dreaptă. Ce se întâmplă dacă doreşti să aplici o traiectorie curbă obiectului respectiv (de exemplu simularea efectului de ninsoare)? Cu siguranţă vei avea nevoie de cadre cheie suplimentare. Dar în loc să creezi manual aceste cadre, este mult mai simplu să te foloseşti de opţiunea „Motion Guide". Ideea este foarte simplă şi eficientă: va trebui să desenezi o traiectorie pe care să o parcurgă un anumit obiect. În exemplul meu (imaginea 4), am creat o traiectorie curbă pe care să o pacurgă o steluţă de zăpadă. Pentru crearea ghidului este nevoie de un strat suplimentar pe care l-am denumit „Motion guide". După ce desenezi traiectoria cu ajutorul creionului, efectuezi un clic dublu pe iconul din faţa numelui stratului şi alegi din caseta care apare, opţiunea „Guide". Iconul se transformă acum dintr-un „dosar", într-un „ciocan". Te muţi în celălalt strat (denumit stele) şi fixezi steaua la cele două capete ale ghidului (cadrele cheie 1 şi 48). Având primul cadru selectat, din panoul „Properties" alegi opţiunea „Tween: Motion". Tot ce îţi mai rămâne de făcut este ca prin metoda click&drag să tragi în sus-dreapta stratul doi, până când iconul reprezentând ciocanul îşi schimbă culoarea în negru. Eliberezi butonul mausului şi iconul se va transforma într-unul sugestiv.

Este posibil ca în unele cazuri aceste ghiduri de direcţionare a mişcării obiectelor să nu funcţioneze, şi asta deoarece traiectoria e prea complicată şi programul nu înţelege exact ceea ce are de făcut. În aceste cazuri cel mai indicat lucru este acela de a redesena mai „accesibil" traseul.

O facilitate nouă a programului care mi-a plăcut foarte multe este posibilitatea de editare a accelerării sau încetinirii unui obiect aflat în mişcare („Ease"), pe care o poţi găsi în caseta „Properties" („Ease" – „Edit"). Este o opţiune utilă fiincă îţi oferă un bun control asupra modului în care un obiect accelerează sau încetineşte, fără a fi nevoit să introduci manual cadre cheie pentru a specifica aceste aspecte (imaginea 5).



macromedia FLASH Professional 8



Măşti animate

Măştile în Flash sunt puţin diferite faţă de măştile cu care ai lucrat în alte programe. O mască în Flash este un fel de fereastră prin care priveşti. Imaginează-ţi două coli de hârtie suprapuse. Prima neagră şi cea de deasupra albă. Dacă vei decupa o formă din coala albă de hârtie, coala neagră va fi mascată (ascunsă), mai puţin porţiunea decupată.

Animarea măştilor îţi permite crearea unor efecte interesante pentru o prezentare sau un sit. În exemplul meu, am creat o mască dreptunghiulară, căreia i-am aplicat efectul „Motion tween", iar la previzualizarea animaţiei vei observa că masca are rolul de a descoperi treptat imaginea folosită (imaginea 6).

Lucrul cu imaginile şi textul

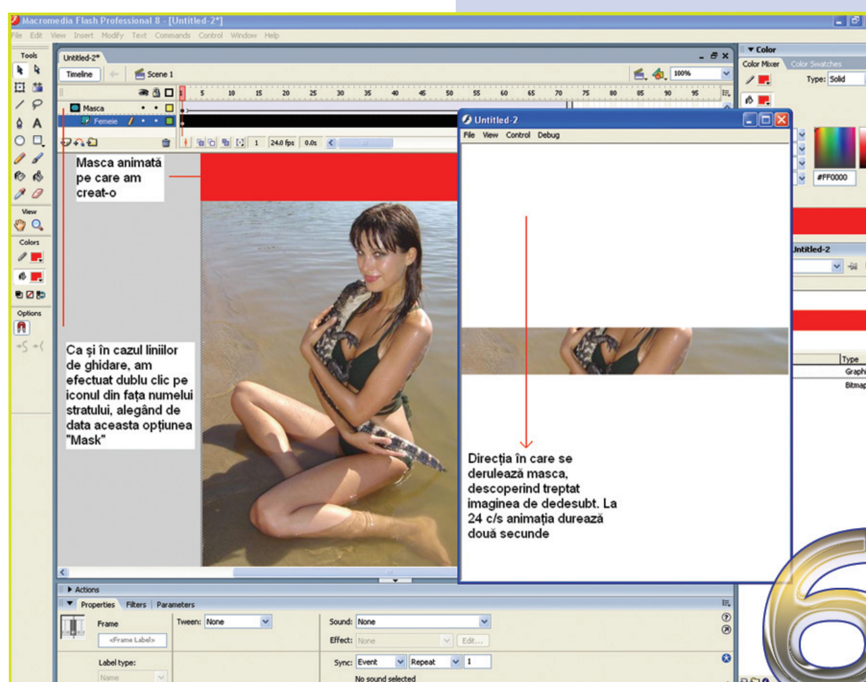
Probabil că textul este elementul cu care vei lucra cel mai mult dacă te gândeşti să creezi pagini web sau banere publicitare. De aceea este important să cunoşti atât elementele de bază, cât şi trucuri şi opţiuni avansate (cu care, după cum vei vedea în continuare, Macromedia a îmbunătăţit versiunea „Professional 8").

După ce ai scris ceva în spaţiul de lucru, în caseta cu proprietăţi vei avea opţiunile de formatare şi personalizare a textului. În afară de cele cunoscute de toată lumea, cum ar fi tipul fontului, stilul, culoarea, alinierea sau orientarea textului, există noi opţiuni pentru stabilirea anti-aliasingului (cât de lizibil este textul). Astfel, „Anti-alias for readability" va permite ca textul, în special cel scris cu caractere minuscule, să fie mai uşor de citit. De asemenea, nou în această versiune a programului este posibilitatea de editare a anti-aliasingului „Custom anti-alias...". Următorul lucru de care trebuie să ţii seamă este tipul textului: „Static", „Dinamic" sau „Input". Primul este folosit pentru scrisul propriu-zis, ca şi text ce nu suferă modificări ulterioare, al doilea poate fi modificat de către scripturi ataşate fişierului gazdă, iar ultimul este folosit în cazurile în care utilizatorul va introduce text într-o casetă (de exemplu, un formular) (imaginea 7).

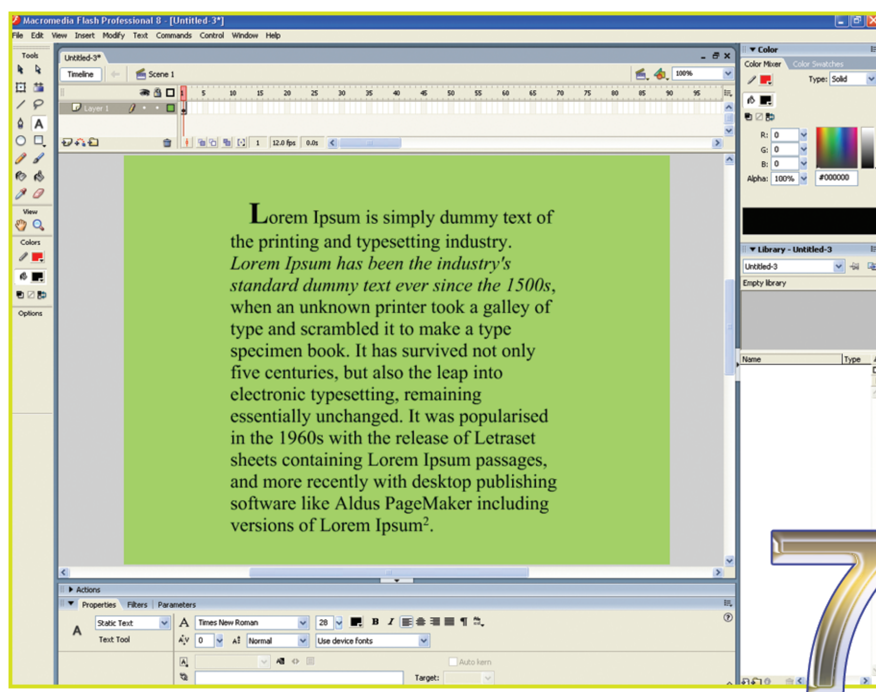
Animarea textului e de asemenea o cerinţă de care, ca şi designer, te vei izbi la tot pasul. De exemplu, dacă doreşti să animezi literele unui cuvânt va trebui prima dată să le desparţi. Având textul selectat alegi opţiunea [Modify] – „Break Apart" (sau scurtătura din taste [Ctrl] + [B]). Literele vor fi în felul acesta despărţite unele de celălalte, şi, din cauză că nu pot fi animate simultan mai multe obiecte în cadrul aceluiaşi strat, va trebui să le distribui pe straturi diferite. Din fericire, nu trebuie să faci manual acest lucru, fiindcă ai la dispoziţie opţiunea [Modify] – [Timeline] – „Distribute to layers" ([Ctrl] + [Shift] + [D]). Vei putea acum să aplici fiecărei litere în parte efectul dorit.

Dacă eşti priceput în ale „Photoshop-ului", sau alte programe de editare a imaginilor, este indicat să prelucrezi imaginile înainte de a le importa în Flash. Fiindcă nu toată lumea are acces la o suită completă de programe, Macromedia a introdus în Flash Professional 8 câteva efecte din programele menţionate, care te vor ajuta foarte mult şi vor „colora" creaţiile tale.

Importarea imaginilor în Flash este o operaţiune foarte simplă, având la dispoziţie două opţiuni: [File] – [Import] – „Import to Stage..."



macromedia FLASH Professional 8



([Ctrl] + [R]) şi [File] – [Import] – „Import to Library...". În primul caz imaginea va fi copiată în bibliotecă şi afişată în spaţiul de lucru, iar în cel de-al doilea doar în bibliotecă. Poţi să modifici imaginea din caseta cu proprietăţi sau în bibliotecă dacă efectuezi un clic pe iconul „Properties" (imaginea 8).

O altă opţiune dintre preferatele mele este transformarea unei imagini de tip bitmap într-o imagine vectorială. Dacă doreşti să măreşti o imagine fără a se pierde din calitatea acesteia, facilitatea [Modify] – [Bitmap] – „Trace bitmap...", este cea la care trebuie să apelezi. Ce trebuie să reţii e că dimensiunea imaginii şi calitatea formatului vectorial necesită resurse de procesare şi influenţează dimensiunea finală a documentului.

Efecte şi filtre

Înainte de a vorbi câte ceva despre filtrele nou introduse în Flash Professional 8, vreau să-ţi amintesc că poţi să aplici diferite efecte şi imaginilor de tip bitmap. De exemplu, după ce transformi o astfel de imagine într-un simbol grafic, din caseta „Properties", de la opţiunea „Color", poţi să alegi luminozitatea, transparenţa sau culorile pentru imaginea respectivă (sau să le combini efectuând un clic pe opţiunea „Advanced").

În imaginea 9 poţi să observi diferite filtre pe care le-am aplicat unui text. Având textul selectat, din panoul „Filters", care se găseşte în caseta „Properties", vei alege unul (sau mai multe filtre) pe care să le aplici textului, efectunând un clic pe iconul „+". De asemenea, ai posibilitatea de a îndepărta un filtru, dând un clic pe iconul „-". Chiar dacă nu cunoşteai dinainte aceste filtre, te vei obişnui foarte repede cu ele şi, cu siguranţă, vei apela des la aplicarea lor în lucrările tale.

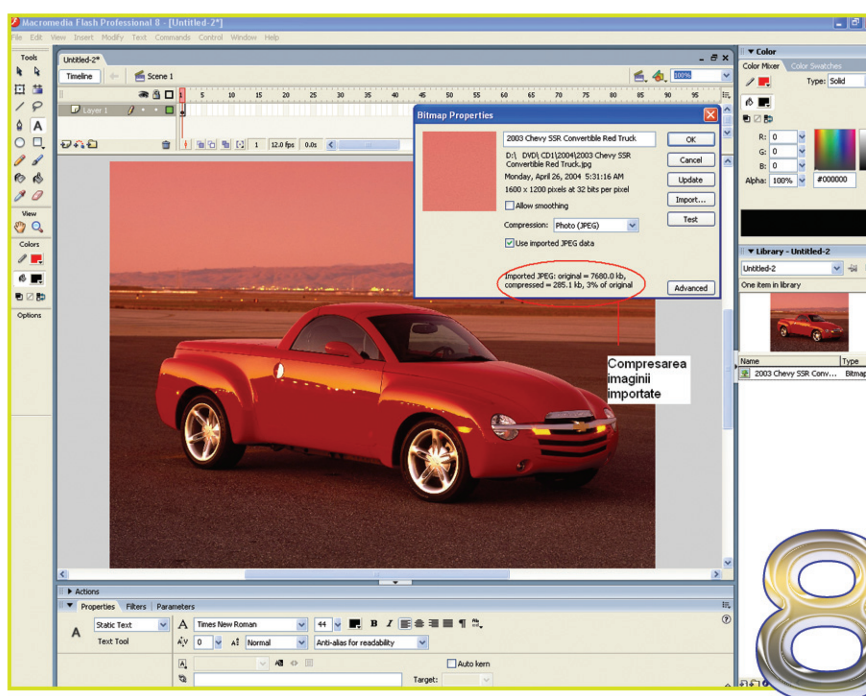
Butoane şi clipuri

În afară de simbolurile grafice pe care le-am pomenit până acum, mai ai la dispoziţie alte două tipuri, şi anume butoanele şi clipurile.

Cu butoanele suntem toţi destul de obişnuiţi. Când intrăm pe un sit şi ne plimbăm prin pagină cu mausul, dacă ajungem deasupra unui buton, va apare un icon reprezentând o mână cu degetul arătător ridicat. Este „semnul" că am dat de interacţiune şi, efectuând un clic pe butonul respectiv, urmează să modificăm într-un anumit fel conţinutul paginii.

Butoanele în Flash pot să fie de trei feluri: simple (cele care nu îşi schimbă aspectul când treci mausul deasupra lor), rollover (care la rândul lor se împart în două categorii: cele care îşi schimbă aspectul când treci mausul deasupra lor şi cele care îşi schimbă aspectul când treci mausul deasupra lor şi când efectuezi pe ele un clic cu mausul) şi butoanele invizibile, care, aşa cum le spune numele, nu conţin nimic şi pot fi folosite pentru a face dintr-o porţiune a imaginii una interactivă („butonabilă").

Un buton poate să aibă 4 stări: „up" (starea implicită), „down" (când s-a efectuat un clic pe buton), „over" (când mausul este deasupra butonului) şi „hit" (reprezintă interactivitatea – porţiunea interactivă a unui grafic) (imaginea 11). Dacă este destul de simplu să-ţi dai seama care stări anume trebuiesc modificate pentru ca



macromedia FLASH Professional 8

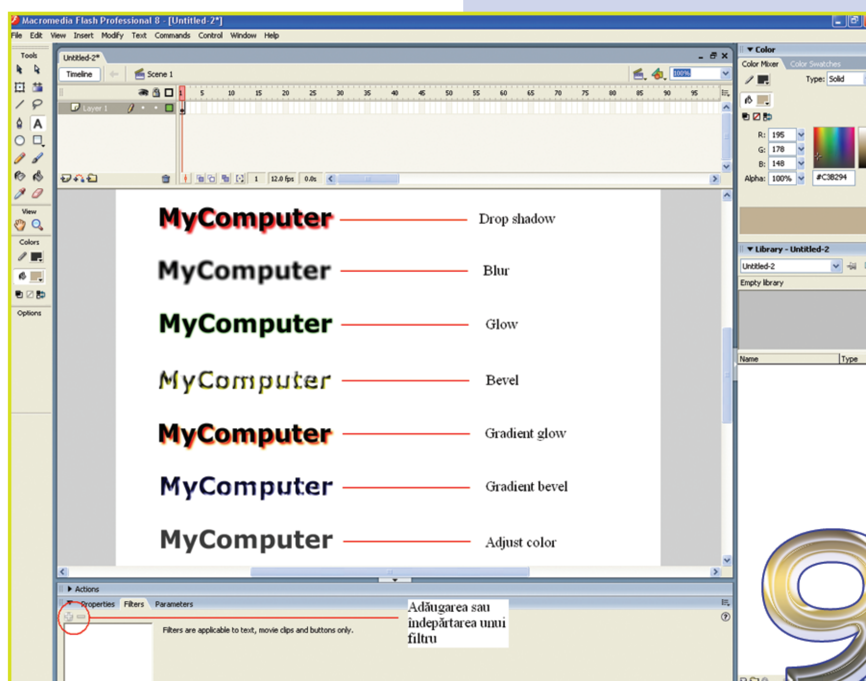
butonul să se încadreze la una dintre categoriile menţionate, trebuie să ştii că butonul invizibil nu are decât starea „hit". Aşa cum observi şi în imaginea 11, când editezi un buton (efectuezi dublu clic pentru această operaţiune), butonul are o linie a timpului separată, formată din 4 cadre, câte unul pentru fiecare „stare". După ce desenezi butonul, apeşi tasta F8, şi de data aceasta, alegi din casetă, opţiunea „Button". În rest, lucrul cu noua linie a timpului este similar cu ceea ce am văzut până acum (F5 - cadru propriu-zis, F6 – cadru cheie, etc.)

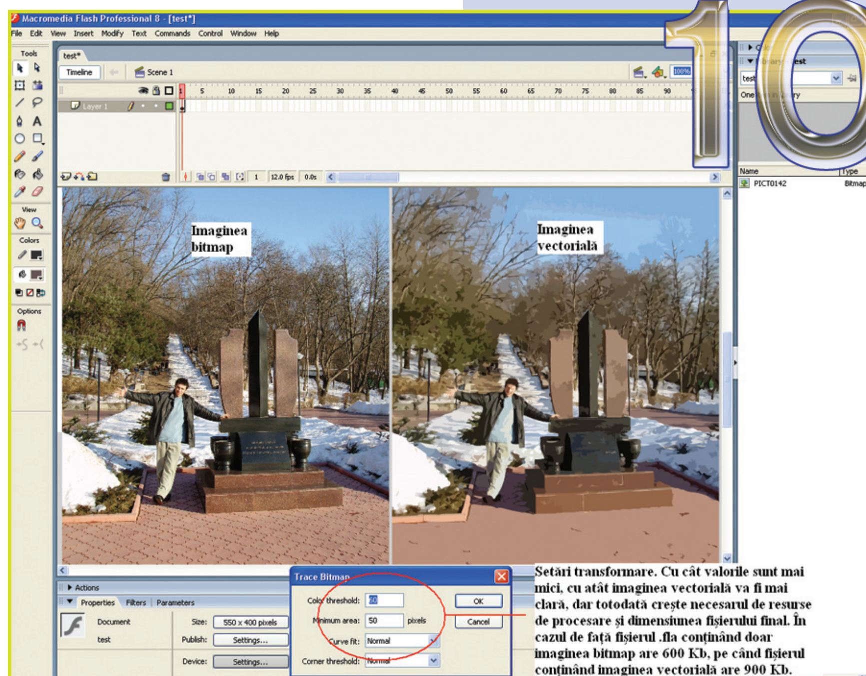
Clipurile, ultimul tip de simboluri, se caracterizează prin independenţa faţă de linia timpului principală. Ca şi butoanele, ele au o linie a timpului separată, aşa că, să nu te miri dacă vei vedea un fişier .fla conţinând un singur strat cu un singur cadru cheie, iar la vizualizarea .swf-ului va apare o minge care saltă! Creează un simbol grafic (un omuleţ, de exemplu), şi apoi un simbol clip efectuând un clic pe primul icon din stânga jos în panoul „Library". Acesta este un container gol, în care vei introduce simbolul grafic creat anterior (prin metoda drag&drop). Astfel, vei avea un „simbol în simbol". Poţi să animezi acum simbolul grafic după bunul plac, iar după ce ai terminat cu animaţia, te întorci la scena 1, unde ai un singur cadru cheie şi instanţa simbolului grafic. Şterge această instanţă, şi adu din librărie în scenă, tot prin metoda drag&drop, simbolul clip. Fixează-l la locul dorit şi previzualizează animaţia [Ctrl] + [Enter]. Vei observa că, chiar dacă nu ai decât un cadru în linia principală a timpului, animaţia creată de tine va fi redată.

Avantajele folosirii clipurilor sunt foarte mari. În primul rând, animaţiile pot fi controlate independent, iar linia principală a timpului nu va fi aglomerată, cum s-ar întâmpla dacă ai lucra doar cu simboluri grafice. Mai mult, poţi crea butoane şi meniuri animate care, vor face, cu siguranţă, deliciul utilizatorilor. Însă de aceste avantaje îţi vei da mai bine seama în momentul în care vei lucra la proiecte de dimensiuni mai mari.

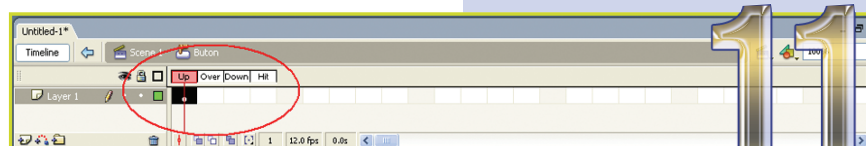
Ce ne aşteaptă în continuare...

În numărul următor al revistei, în ultimul episod al acestui tutorial vom vorbi despre lucruri mai avansate, partea mai analitică a programului, lucrul cu sunetul şi editarea video, precum şi pregătirea fişierului pentru publicare. Dacă ai rezistat până acum, merită să mai faci un efort, fiindcă lucrurile pe care le vei învăţa data viitoare îţi vor deschide cu siguranţă calea către profesionalism!





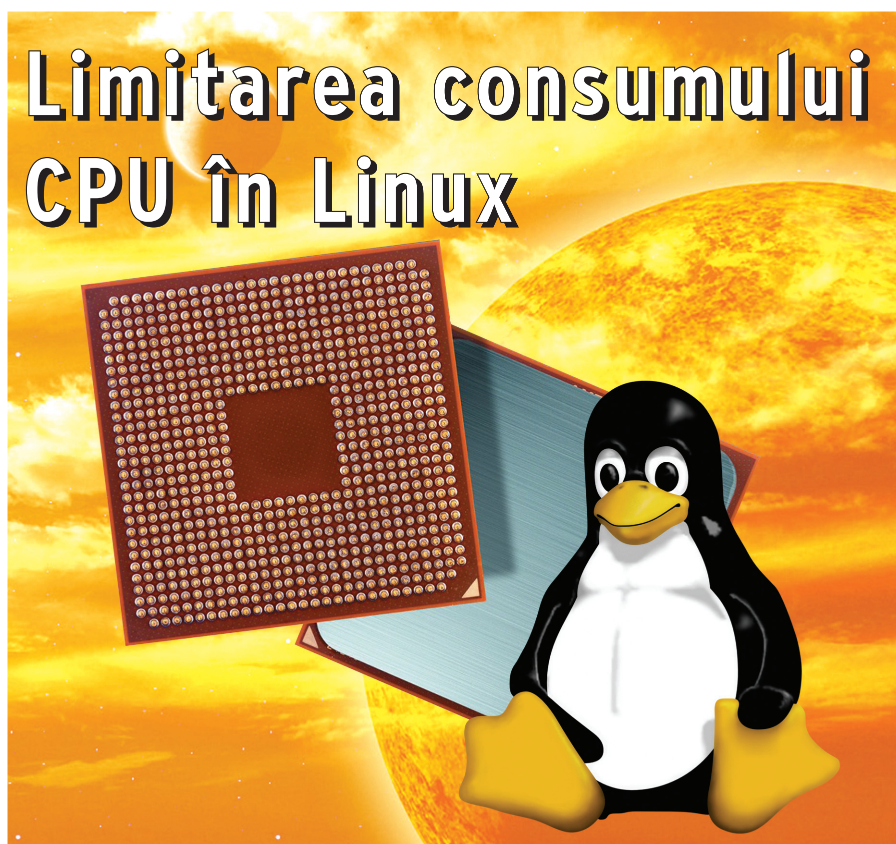
Setări transformare. Cu cât valorile sunt mai mici, cu atât imaginea vectorială va fi mai clară, dar totodată creşte necesarul de resurse de procesare şi dimensiunea fişierului final. În cazul de faţă fişierul .fla conţinând doar imaginea bitmap are 600 Kb, pe când fişierul conţinând imaginea vectorială are 900 Kb.



Cele patru setări caracteristice unui buton: UP, OVER DOWN şi HTT. Butonul are o linie a timpului individuală, alcătuită din patru cadre

macromedia FLASH Professional 8

Limitarea consumului CPU în Linux





Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Când nu ai destul RAM şi putere de procesare, unele din aplicaţiile pe care le foloseşti zilnic îţi vor cauza mici neplăceri. OpenOffice, Azureus, uneltele de arhivare – toate consumă CPU cu nesaţ, ori la pornire ori în timpul rulării. În acest articol vom învăţa cum să limităm acest consum până la un nivel acceptabil.

De când folosesc Linux ca staţie desktop am ajuns la concluzia că pot lucra mai uşor decât în Windows. Da, aţi citit corect: "mai uşor". Aplicaţiile răspund bine, pot face mai multe lucruri deodată mulţumită consolelor şi desktop-urilor multiple, iar consumul de CPU este mai mic în unele cazuri. Am să vă vorbesc acum despre "celelalte cazuri". Unele programe şi unele operaţii fac câteodată ca acest consum al procesorului să salte undeva peste 80% timp de câteva secunde sau chiar minute. Exemple concrete sunt folosirea aplicaţiilor bazate pe Java (cum ar fi Azureus de pildă), transferul de fişiere mari prin Samba sau aplicaţiile care periodic solicită procesorul pentru realizarea unor operaţii de arhivare, diagnosticare sau actualizare (cum ar fi Konserve sau updatedb).

E enervant să lucrezi cu OpenOffice, Azureus şi Firefox deschise şi din senin să înceapă Konserve să realizeze backup-ul săptămânal la emailurile din Evolution. Aşa se face că am căutat o soluţie de limitare a consumului de CPU, şi am dat peste un program mititel, numit sugestiv "cpulimit".

În acest moment mă simt obligat să vă spun că nice nu este ceea ce căutam. Doream să pot limita procentual consumul de procesor al unei anumite aplicaţii.

Programul este sub licenţă GPL şi poate fi descărcat de la adresa http://marlon80.interfree.it/cpulimit/ . Îl instalăm cu

```
$tar zxf cpulimit-1.0.tar.gz
$cd cpulimit-1.0
$make
```

Am copiat binarul rezultat în /usr/bin ca să îl pot folosi indiferent unde mă aflam în sistem.

Cum îl folosim? Extrem de simplu. De exemplu, în prezent, printre aplicaţiile care rulează în KDE am şi Konserve. Dacă dau un 'top' în Konsole, observ că programul consumă destul de mult din procesor, eclipsând practic celelalte aplicaţii. (vezi tabelul 1)

Ca să limitez acest consum la 5, scriu în Konsole

```
sudo cpulimit -e konserve -l 4
```

unde `-e` este numele executabilului iar `-l` este limita procentuală pe care o impun. Asta îmi returnează

Process 7948 detected

Asta va limita consumul CPU-ului de către Konserve la 4. Putem limita acest consum şi după PID (Process ID):

```
sudo cpulimit -p 7948 -l 4
```

sau după calea executabilului:

```
sudo cpulimit -P /usr/bin/konserve -l 4
```

Puteţi lansa comanda de mai sus chiar dacă Konserve nu este încă pornit. La lansarea executabilului procesul sau binarul vor fi detectat iar limitarea aplicată. Puteţi realiza mici shell-script-uri care să aplice automat limitări diverse pentru aplicaţii sau procese care consumă mai mult CPU decât aţi dori.

Partea bună a limitării este că reuşeşti să-ţi menţii PC-ul într-o stare funcţională indiferent de ce procese ai avea rulând. Partea proastă este că limitarea consumului de CPU poate sună bine, dar nu în toate cazurile este soluţia indicată pentru un sistem care răspunde mai bine. Asta deoarece, dacă eu limitez consumul de memorie pe care îl face Firefox la lansare, voi avea un sistem mai "liber" dar şi un Firefox care porneşte de 3-4 ori mai încet...

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
7948	cypress	25	0	30100	18m	14m	R	71.1	3.6	8:17.55	konserve
8002	cypress	15	0	108m	46m	15m	S	6.0	9.2	1:08.83	firefox-bin
7218	root	15	0	155m	23m	3344	S	5.6	4.7	2:07.78	Xorg
8013	cypress	15	0	25488	11m	9528	S	2.7	2.3	0:16.85	kio_file



ATENŢIE LA ROOTKIT-URI!



Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Un rootkit este o colecţie de utilitare care oferă acces de administrare unui sistem infectat. Un rootkit poate să fie alcătuit din spyware sau alte programe care facilitează înregistrarea de taste apăsate, deschiderea unui port prin care un atacator ar putea să se conecteze neobservat, alterarea de log-uri sau chiar atacarea altor staţii din reţea.

Ca să mă asigur periodic că staţiile mele Linux şi un server pe care îl administrez nu au fost expuse unui rootkit, fac uz de două excelente utilitare care scanează aplicaţiile, fişierele de configurare, porturile şi drepturile de acces ale fişierelor.

Primul este un shell script numit `chkrootkit`. Îl puteţi copia de la adresa www.chkrootkit.org şi instala în Linux-ul vostru. Lansarea binarului necesită drepturi de root, iar fără argumente, acesta trece imediat la verificarea sistemului inspectând binare precum `netstat`, `ps` sau `ifconfig`, log-uri sau semne ale rootkit-urilor cunoscute până în prezent. Întreaga operaţie durează cam un minut. Putem chiar căuta după un rootkit specific. Folosind de exemplu

```
sudo chkrootkit bindshell
```

vom putea scana după semnele acestui rootkit aparte.

Al doilea utilitar este `rkhunter` şi îl puteţi copia de la http://www.rootkit.nl/projects/rootkit_hunter.html. Programul rulează pe aproape toate versiunile Linux şi toate versiunile BSD (exceptând NetBSD). Dispune de mai multe opţiuni decât `chrootkit`, iar pentru o scanare completă folosesc

```
sudo /usr/local/bin/rkhunter —checkall
```

Partea bună la `rkhunter` este că nu scanează doar rootkit-uri, ci te atenţionează atunci când consideră că anumite aplicaţii nu au setate corect drepturile de acces, când versiunile anumitor programe sunt vechi, li s-au aplicat patch-uri sau au suferit modificări. Verifică dacă există alţi utilizatori cu drepturi de administrare în afară de root, dacă există fişiere ascunse în locuri în care nu ar trebui să existe sau dacă există diferenţe suspecte în grupurile de utilizatori.

Aş dori să menţionez că rularea acestor două programe nu vă curăţă sistemul de probleme. Ceea ce `chkrootkit` şi `rkhunter` fac este să afişeze posibilele probleme. Depinde de voi să vă securizaţi Linux-ul ulterior. De asemenea, rezultatul scanărilor nu trebuie luat întotdeauna în mod serios. De exemplu, am rulat `chkrootkit` pe serverul meu şi a găsit că aveam un rootkit pe nume bindshell. *Bindshell*, odată instalat de atacator, deschide portul 31337 şi încă alte unul sau două porturi prin care oferă o cale de supraveghere sau acces unui atacator. Primul lucru a fost desigur să văd ce program accesează acele porturi. Eram deja pregătit să închid 31337 cand am observat că `portsentry`, un utilitar de supraveghere a reţelei, era cel care folosea portul respectiv. Rkhunter l-a raportat ca fiind "bindshell" deoarece atunci când scanează, se foloseşte de disponibilitatea porturilor pentru a afla dacă acestea sunt sau nu exploatate de un program maliţios.

```
/dev/.initramfs-tools /etc/.pwd.lock
---------------
Please inspect:  /dev/.static (directory)  /dev/.udevdb (directory)

[Press <ENTER> to continue]


Application advisories
* Application scan
   Checking Apache2 modules ...                      [ Not found ]
   Checking Apache configuration ...                 [ OK ]

* Application version scan
gpg: WARNING: unsafe ownership on configuration file `/home/cypress/.gnupg/gpg.conf'
   - GnuPG 1.4.1                                     [ OK ]
   - OpenSSL 0.9.7g                                  [ Old or patched version ]
   - Procmail MTA 3.22                               [ OK ]


Security advisories
* Check: Groups and Accounts
   Searching for /etc/passwd...                      [ Found ]
   Checking users with UID '0' (root)...             [ OK ]

* Check: SSH
   Searching for sshd_config...

* Check: Events and Logging
   Search for syslog configuration...                [ OK ]
   Checking for running syslog slave...              [ OK ]
   Checking for logging to remote system...          [ OK (no remote logging) ]

[Press <ENTER> to continue]

console 1
KDE Terminal Emulator
```





Kensington®

Manuel de l'utilisateur – Souris PocketMouse MC



Index

The cord on this product contains lead, a chemical known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. Wash hands after handling.





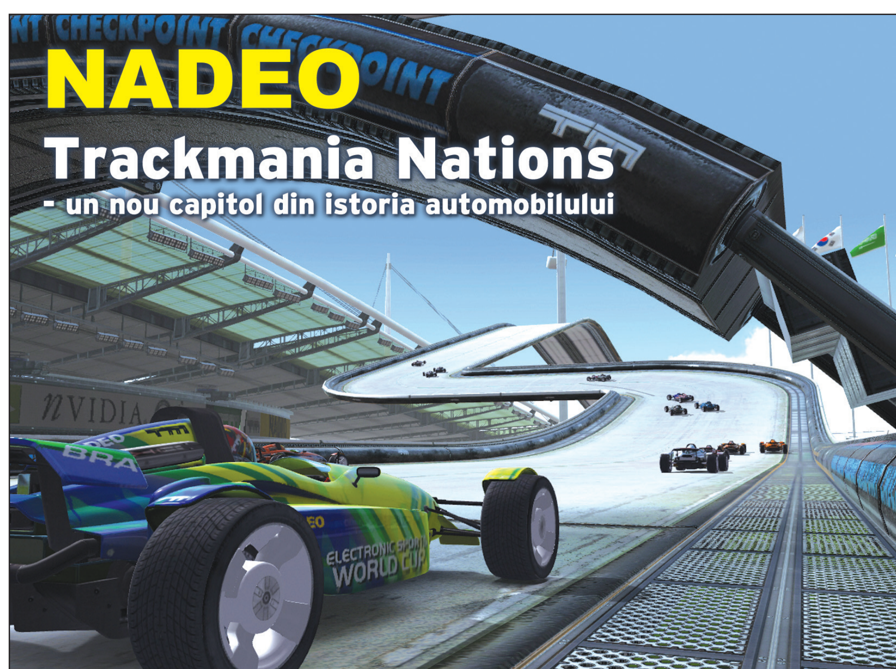

We Know
Exactly
What
You`ve
Been
Searching
For:
Google




britney spears









Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Nations Ranking

Rank	Nation	Score
1	FRA	44838
2	NED	43073
3	GER	42898
4	ITA	42724
5	SWE	40002
6	BEL	39132
7	FIN	38967
8	HUN	38868
9	CZE	37416
10	USA	36188

Ok

Jocurile cu maşini sunt în continuare unele dintre cele mai apreciate şi, într-un mod sistematic, obsedant şi aproape inexplicabil, „nebunia" pe patru roţi adună sute de mii de adepţi, fie aceştia copii preşcolari, adolescenţi sau oameni maturi care cu siguranţă ar avea altceva mai bun de făcut.

De la bun început trebuie să îţi dau o veste bună: jocul de faţă este 100% gratuit! Poate articolul ar trebui să se termine aici... cine nu ar aprecia un joc cu maşini gratuit, indiferent de ce „corcitură" ar fi acesta?! Dar dacă jocul e atractiv şi arată bine? Şi cum trebuie să umplu pagina aceasta neapărat, să vedem cu ce „se mănâncă" Trackmania Nations.

Nadeo

Acesta este dezvoltatorul şi producătorul francez al jocului (www.nadeo.com), joc care este de fapt un „promo" folosit pentru ESWC (Electronic Sports World Cup), un campionat mondial de jocuri pentru profesionişti care va avea loc în Franţa în perioada 28 iunie – 2 iulie, unde cei mai buni jucători din lume se vor lupta pentru 400.000 de dolari!

Gameplay, video şi sunet

După cum spuneam, jocul este gratuit, iar kit-ul de instalare (aproximativ 256 MB) poate fi descărcat de pe situl www.jucaushii.ro de la secţiunea „Download".

Jocul implică maşini asemănătoare celor de Indy, însă cei mai iscusiţi se aleg şi cu alte tipuri de caroserii. Circuitele îţi vor aduce aminte cu siguranţă de celebrul „Stunts", cel care ne-a scos atâţia peri albi! Şi, după cum vei avea ocazia să constaţi, şi Trackmania Nations va face din tine o persoană mult mai răbdătoare!

Există patru moduri de joc: Solo, LAN, Hot Seat şi Online. Primele trei sunt mai puţin spectaculoase, vizând mai mult antrenamentul, şi nu merită să vorbesc prea mult despre ele, deoarece adevărata provocare o reprezintă modul „online".

Personal, şi lipsit de modestie, trebuie să recunosc că sunt competitiv la jocurile cu automobile, însă am realizat după nenumărate ore de joc, explozii în cerebel şi schimbarea a două tastaturi, că nu am nici cea mai mică şansă în faţa celor care folosesc un volan. Nu că nu s-ar putea juca şi cu tastatura, dar dacă doreşti să te afirmi, cu siguranţă ai nevoie de un astfel de set!

Jocul pe Internet însă e cu adevărat spectaculos! Viteze ameţitoare, competiţie acerbă, ambiţii nemăsurate, clasamentul pe naţiuni (vezi imaginea) şi topul celor mai buni jucători. E atractiv şi stimulativ să urmăreşti cum, după câteva ore de joc şi concentrare, ai urcat de pe locul 500.000 în primii 10.000 de jucători din lume!

Ideea este simplă: ai la dispoziţie o perioadă limitată de timp în care va trebui să obţii cel mai bun timp pe un anumit traseu. Dacă te „rătăceşti", un simplu [Enter] îţi va oferi posibilitatea unei noi încercări. Acesta însă este doar unul dintre modurile de joc, mai având la dispoziţie opţiunile „Round" şi „Team" (despre care poţi afla mai multe în manualul jocului care se găseşte în format PDF în directorul unde ai instalat jocul). Bineînţeles că acest manual serveşte şi la aflarea unor informaţii detaliate despre joc.

„Arcade" e cuvântul de bază, neexistând coliziuni între maşini, care apar ca nişte fantome al căror traseu poate fi considerat eventual unul de referinţă dacă la bord se află un şofer meseriaş. Senzaţia de viteză este destul de intensă, iar comportamentul bolizilor este exemplar.

Există totodată şi un editor de trasee, care însă nu e sufficient de intuitiv, astfel că până la prima splendoare de traseu personal, vei fi nevoit să faci cercetări amănunţite.

Dacă gameplay-ul este reuşit, nici grafica nu e mai prejos pentru un joc gratuit. Poate ar fi fost interesant dacă ai fi avut posibilitatea de a alege dintre mai multe tipuri de maşini, întreceri pe timp de noapte, schimbări ale vremii, dar şi aşa modul în care se prezintă jocul din punct de vedere al graficii este unul acceptabil.

În ce priveşte sunetul... nu sunt prea multe de spus. Piese tehno, destul de antrenante, însă nimic care să rupă gura târgului. Din opţiuni însă poţi să opreşti muzica jocului şi să rulezi în fundal melodiile favorite.

Concluzii

Am doar cuvinte de laudă la adresa acestui joc, cu unele mici reţineri în ce priveşte sunetul . Dar şi acestea dispar gândindu-mă totuşi că am în faţă un joc gratuit. Iar dacă crezi că eşti descurcăreţ la volanul unei maşini care poartă drapelul tricolor, ne vom întâlni cu siguranţă online alături de alte sute de mii de „maniaci"...!

Iată ce îţi "My"propunem pentru luna viitoare:



NOTĂ: Redacţia îşi rezervă dreptul de a modifica, fără notificare prealabilă, conţinutul ediţiei viitoare. Îţi mulţumim pentru înţelegere şi aşteptăm sugestiile şi observaţiile tale la contact@myc.ro.



PRIMA REVISTĂ
DE SOFTWARE EDUCAŢIONAL DIN ROMÂNIA
A AJUNS LA NUMĂRUL
50

OFERTĂ SPECIALĂ DE ABONAMENT 50 RON PE 12LUNI

